
平成9年9月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第15号通巻201号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
September 30. 1997 No.201
GAMEST
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
特別付録
B5Size K.O.F.'97
Technical Manual Act 0.5
◆続々登場新作に注目！
ストリートファイターIII 2nd IMPACT
ファイティング武術
バトライダー
月華の剣士/サムライスピリッツ
K.O.F'97/MSH vs SF/鉄拳3
ヴァンパイアセイヴァー/Gダライアス
◆攻略本番！
コットン2/ソーラーアサルト/怒首領蜂/ロストワールド/ほか
1997
9.30
毎月15日・30日発売/特別定価
560yen

新譜案内

《ZUNTATA RECORDS 新譜案内》



ZUNTATAファン サイキックファン 至福の一枚!!

【サイキックフォースパズル大戦】～オリジナルサウンドトラック～

大人気3D対戦格闘ゲーム「サイキックフォース」が、パズルゲーム「パズルボブル」と合体。「サイキックフォースパズル大戦」となって、プレイステーションに登場! そのサウンドトラックアルバムがゲームと同時発売決定! 「サイキックフォース」のBGMを、Dr.HAGGYを始めとするZUNTATAのメンバーが新たにアレンジした「パズル大戦」オリジナルBGMや、影山ヒロノブが唄う、「パズル大戦」オリジナル主題歌とエンディングをフルコーラスバージョンで収録!

9月25日発売!! 価格2,550円（税込）ZTTL-0015



サウンド、ゲームともにシリーズ最高の完成度!

【Gーダライアス】絶賛発売中!!

now on sale

期待のダライアスシリーズ最新作「G-DARIUS」のオリジナルサウンドトラックが早くもZUNTATAレコードより登場! フルポリゴンによる脅威のシューティングゾーンが、歴代のダライアスシリーズのサウンドを手がけたOGR(ZUNTATA)によってさらに広がる。今、君は生命の誕生に遭遇する・・・。 価格2,550円（税込）ZTTL-0014

「G-ダラ買って、ライブへ行こう!」キャンペーン

ただじゃすまない、帰さない。ビッグな興奮と超レアなお宝付き

ZUNTATA RECORDS 設立記念イベント

「ZUNTATA LIVE 1997~CINETEQUE RAVE~」

大阪に衝撃の嵐が吹き抜ける!ズンタタTyphoon上陸!!

最新作「G-DARIUS」をはじめメガヒット連発! おなじみのナンバーを中心に送る、映像とサウンドのシンクロニシティ・ライブ! すべてのゲーム世代に向けて放つ、今秋最大の衝撃!!

大阪

日時:9月14日(日) 開場15:30 開演16:00

会場:梅田 HEAT BEAT TEL 06-344-6166

※開場、開演時間の若干の変更があるかもしれません。予めご了承ください。

チケット:「チケットぴあ」にて発売中!!

スタンディング/ 前売り3,800円 当日4,000円

東京 チケットぴあ 03-5237-9999
大阪 チケットぴあ 06-363-9999
名古屋 チケットぴあ 052-320-9999
福岡 チケットぴあ 092-708-9999

主催:（株）メディアルーム
問い合わせ先:「ZUNTATA LIVE 1997～CINETEQUE RAVE～」事務局0120-73-2000

ZUNTATAグッズプレゼント

「G-DARIUS」のCDに入っている初回特典応募券シールとライブのチケットを持ってライブ会場に来てくださった方に、もれなくズンタタ特製グッズをプレゼント!! また、ライブに来られなかった方は、初回特典応募券シールをアンケートハガキに貼り、希望賞品を明記の上、返信していただくと、抽選で下記の賞品が当たります。

ライブで使用した楽器	1名様
リハーサルビデオ(特別メイキング)	10名様
オリジナル未収録カセット	20名様
オリジナルミニステッカー	100名様

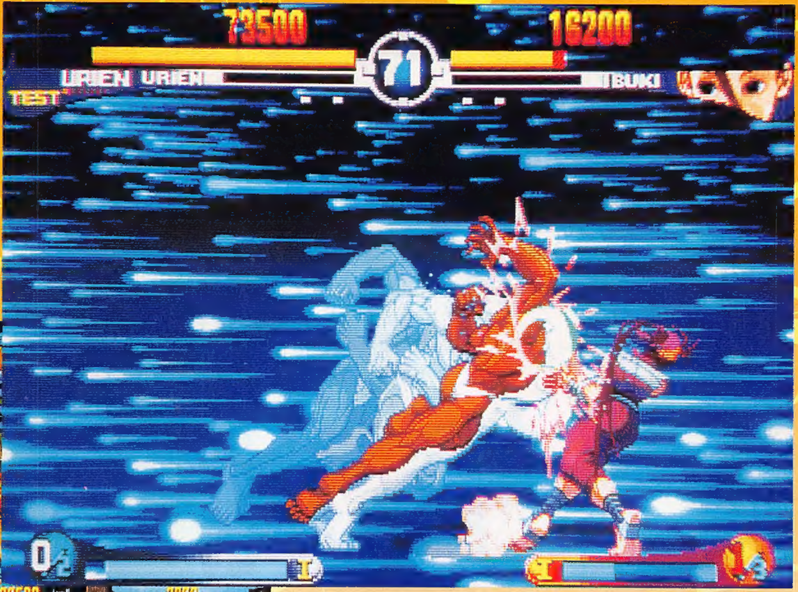
応募締切:1997年9月末日 当日消印有効

TAITO SOUND TEAM "ZUNTATA"

企画・制作・発売元（株）タイトー
販売元（株）SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
（株）タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
（株）SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

ZUNTATAの最新情報はタイトーホームページ内「ZUNTATA Online」へGET ACCESS!!
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

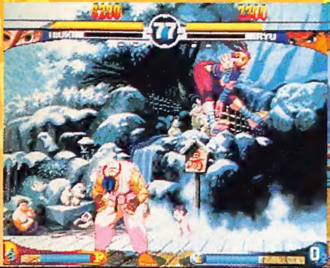

TAITO
さよなら、普通の女子高生。
アイドル、誕生。
明日のスター歌手を夢見る
女の子をスカウト。
イントロ・曲当てクイズをしながら、
ミリオンセラー連発のアイドルに
育成するのがキミの仕事だ。
見事に成功すれば、
お金がっぽり女の子にモテモテの
プロデューサー生活が待っている。
さあ、張り切って、街に繰りだそう。
ニューイントロ・曲当てクイズゲーム。
きらめきスターロード
TM
♪イントロ倶楽部♪
●ゲームはイントロ当てや歌手当てなど4種類のクイズと3種類のミニゲームで構成されます。
●クイズの正解率などでアイドル系、ロック系、演歌系、アニメ系など方向性が決定されます。
●問題を間違えたり成績が悪いとライフが減り、ゼロになるとゲームオーバーとなります。
株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1997
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
ゲーム内容及び画面写真は改良のため予告なく変更する場合がございます。
一緒に夢を実現しよう。
プログラマー、CGデザイナー
募 集 中!
お問い合せ先045(593)7100

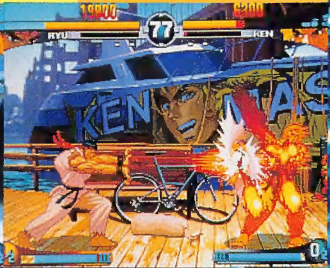


新たに2人の戦士が登場!

その発売からわずか数カ月、さらに新しき戦士と新機軸を加え、伝説のシリーズに新たなる歴史が刻まれる。

かつて、ストリートファイターシリーズで覇権を争った格闘家たちも、その多くは年月が経つにつれ、最前線から退いていった。◀

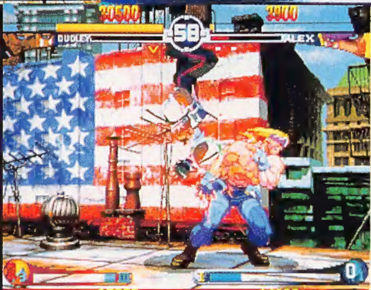




※画面や記事内容は開発中のものです。

2nd IMPACT

ATTACK



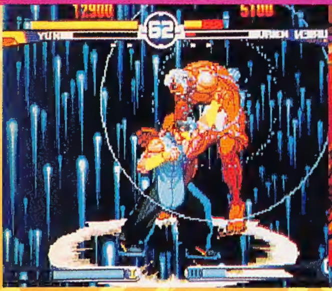


第4レベルの必殺技

従来、カプコンの必殺技は、弱・中・強の3レベルの強弱で繰り出すスタイルが主流だった。しかし、セカンドインパクトでは、それに加えて第4のレベルであるEX必殺技が、主要な必殺技に設定されることとなった。

問題のEX必殺技は、各キャラごとに設定されている、スーパーアーツゲージのパワーを一部消費することにより、さらに強力な必殺技を繰り出すことができるというもの。

使用コマンドは、各必殺技のコマンドを入力する際に、横並びのボタン2つの同時押し。はたしてすべての必殺技について使用できるかどうかは不明だが、このEX必殺技が加わることにより、スーパーアーツゲージの駆け引きがより深く、アグレッシブになることは間違いないだろう。







美麗グラフィックもさらにハイレベルに!

CP-システムⅢと言えば、前作「ストリートファイターⅢ」「ウォーザード」が過去に発表されているが、いずれも従来のグラフィックとは比べものにならないほどの描き込みと、なめらかなアニメーションがきわだっていた。

もちろん今回の「セカンドインパクト」もCP-システムⅢ上で開発されており、クオ◀



そして、若き世代の時代が到来する。
新たなる挑戦者の名は、

鉄血の大巨人　ヒューゴ
反逆の使徒　ユリアン

彼らの経歴やファイティングスタイルなどは一切不明。すべては本項の写真から判断してもらうしかない。

そしてまた、新世代の戦士たちもさらなる力を身につけ、新たなる闘いの地へと向かう。かのユン・ヤン兄弟も単体キャラとなり、それぞれのドラゴンへの道が開かれることになる。

ニュージェネレーションたちの闘いの幕は、いま開かれたばかりなのだ。





パーソナルアクション

まったく新しい概念として、すべてのキャラクターが同一のコマンドで発動でき、それぞれ個性的なアクションを行う、「パーソナルアクション」というシステムが加わった。

従来の概念である必殺技や、スーパーアーツが、強力な攻撃力を追求するのに対し、新概念のパーソナルアクションは、一線を画する効果を求めて調整されているようだ。

パーソナルアクションが戦局にどのような影響を及ぼすのかは、いまのところ不明だが、攻撃手段とは異なった行動というだけに、各キャラクターの戦術を円滑にするための特殊行動であることが予想される。

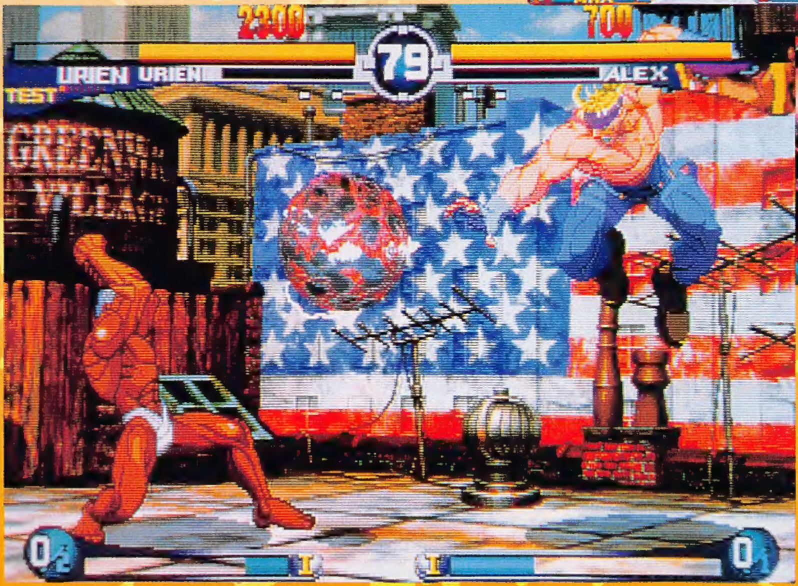
いまだ想像の域を出ないパーソナルアクション。その謎はしばし後に明かされることになるだろう。

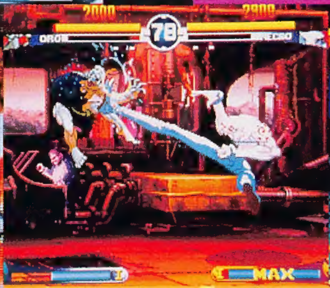
戦士たちの進化はとどまることを知らない。













リティの高い画像を目の当たりにすることだろう。

前作のグラフィックからも、単なる焼き直しにとどまらず、必殺技の特殊効果から、飛び散る汗や小石にいたるまで、可能な限りリニューアルされているため、パワフルなアニメーションがより重量感や躍動感あふれるものとなっている。そして、ステージグラフィックについても、新たに5ステージ追加の上、従来のステージにも手が加えられており、見応えは十分だ。

残念ながら、発売時期は未定とのことだが、その全貌が明らかになるときは決して遠くない。来るべき「第2の衝撃」が訪れる日に備え、今は力を蓄えて待て!

亜細亜格闘発売間近

FIGHTING 武術 WU-SHU

徐々に全貌が見えてきた期待の新作！コナミ初の業務用3D格闘、そのシステムに迫る！

担当：田渕健康

ゲームの雰囲気を掴んでくれ！

「ファイティング武術」の操作系統は、前号でもお知らせした通り「8方向レバー+3ボタン」仕様となっており、ボタンの内訳は「ガードボタン、パンチボタン、キックボタン」となっている。

レバーのみを使用する特殊操作としては、お馴染みの前方ダッシュ、バックステップを始めとして、相手と軸をずらせる「横移動」も存在する。

キャラの移動スピードはかなりテンポの良いものに仕上がっており、レバーさばき次第でフィールドをスピーディかつ縦横無尽に駆け回ることも可能だ。

すべての移動動作を、1アクションで行える「フリーウォークシステム」は、キャラクターとの一体感を一層高めてくれること請け合いだ。



これは画面奥へと移動して攻撃を避けている所。簡単入力で多彩な移動手段が取れる。

パンチボタン、キックボタンとレバーを組み合わせることにより、多種多様な技が出せるのは3Dポリゴン格闘界ではもはや常識。このファイティング武術もその例に漏れず、各キャラクターごとに豊富な技が備わっている。

ご存じの通り、この作品はアジア各地に実在する武術をそのままゲーム上にシミュレートしている。

実在の武術家に協力を仰ぎ、その持てる技をモーションキャプチャーでゲームに取り込むなど、徹底してリアル指向を目指しただけあって、キャラクターたちが繰り出す華麗な技は一見の価値アリだ。

是非すべての技をマスターしてアジアが生んだ格闘文化の素晴らしさの一端にふれてみてほしい。



アジア各地から集まった豪の者！流派で選ぶかキャラで選ぶかは君次第。



CPU戦では、過去にネームエントリーしたプレイヤーと闘うことが可能。これは、エントリープレイヤーの行動パターンを踏襲したCPUと闘うことができるという、画期的なシステムだ。



AI対戦では、画面にラーニング元のプレイヤーのネームが表示される。



地形によってはリングアウトしてしまうところもある。常に気を配って闘おう。

一撃必殺をご照覧あれ

ファイティング武術をただのリアル指向ゲームに終わらせることなく、ゲームをよりドラマティックに盛り上げるために導入されたのが「武術ゲージ」&「絶招技」。

「絶招技」というのは「武術ゲージ」を点灯させることにより、初めて使用可能となる強力な技である。

画面上部、体力ゲージの横にある円形の紋、これが武術ゲージである。相手に自分の攻撃をヒット、ガードさせるなどしていけば、徐々にゲージが光を帯びていき、紋が輝き光を放ち出すと、その時点で「絶招技」を放つことができる。

一度「絶招技」を出すと、技の成立、空振り問わずに武術ゲージは光を失ってしまう。ゲージ一回の発光につき、一度しか技を出せないという鉄の掟が存在しているワケだ。ゲージが光を放っている時



何だかすっごい気合入ってる感じ？



武術ゲージが光を放ち、絶招技が発動する！



星魁老師の絶招技は七寸。中距離打撃技である。

間はわりと短く、ボヤボヤしているとゲージはあっという間に光を失ってしまう。よって、攻めパターンの中に、巧妙に絶招技を組み込んで行くには素早い状況判断が必要となる。

強引に絶招技を狙っていくだけではなく、ゲージが点灯している時間をいかに有効に使えるか。それが武術ゲージに課せられた命題になるのではないだろうか。

絶招技の性質はキャラによって異なり、打撃技であったり投げ判定の技であったり、果てはガード不能技もアリとバラエティ豊か。絶招技は「最強の一撃」と言うだけあって、各流派の中でも奥義クラスのブツが揃っている。思わずマネをしたくなるカッチョよさだが、良い子は絶対マネしないようにな。

まずはプレイスタイルを選ぶべし

このゲームでは、キャラクター選択を行った後に「モードセレクト」を行う必要がある。

モードは2つあり、通常どおりにすべての操作を自分で行う「ノーマルモード」と、ボタン一つ押すだけで勝手に多彩な技を出してくれる「オートモード」が存在する。

通常モードは特に制約はないのだが、「オートモード」には重大な秘密が隠されている！（別に隠してないけど）

何と、オートモードでは、事前に、コンピュータがラーニングした連携・連続技を、ボタン一つ連打するだけで繰り出すことができるのだ。

ゲームに搭載されたAIが、プレイヤーのテクニックをCPUに蓄積していき、それがオートモードに反映されるという寸法である。

また、オートモードと名乗るだけあって、一定の確率でガードすら行ってくれるという親切設計。

ボタン連打の他にも、投げの操作（G+P）も受け付けてくれるので、接近戦にも選択肢があるから一安心。

なんかいいことずくめのオートモードだが、当然ウィークポイントも存在する。ボタンを押して次に出る技が予想つかないというのは最たる例で、痛いのは「絶招技が出ない場合もある」という点。

幅広いプレイを好む玄人にはやっぱりノーマルモードがお薦め。3D格闘初心者の方には、操作に慣れるまではオートモードで挑んでみてはどうだろう。

感覚的に言えばパロディウスシリーズのノーマルモードとオートモードに似ているって感じかな。違うか。



キャラセレの後はモードセレクト。ノーマルかオートかを選べい。

防御系特殊操作

ウーシュにおける特殊攻撃要素の代表格が「絶招技」だとすると、防御系で外せない特殊要素が「捌（さば）き」だ。

これは打撃技全般を「受け流す」行為で、「捌き」が成功すると相手の攻撃を回避しつつ反撃に転じられるウーシュの防御を語る上で非常に重要なポイントなのだ。

「捌き」には上段、中段の2種類がある。「上段捌き」は、主に上段攻撃を受け流すことができ、「中段捌き」は、主に中段技を受け流すことが可能。

「中段捌き」には中段と名前はついているとおり足下を狙うようなド下段攻撃は受け流せない。キャラクターの腰の辺りを狙って繰り出された攻撃だけを受け流すものなので注意しとこう。

捌きが成功すると、攻撃を繰り出したキャラクターには一瞬スキができる。そこを狙って反撃できるのが捌き最大の利点である。

ただし、捌きを成立させるには、相手の技に合わせてタイミングよくコマンドを入力しなければならない。

そうそう狙って成功するものではないが、相手の連携に割り込んだり、攻撃判定の発生が遅い技を返したりと、使いどころは多い。

経験を積んでいきさえすれば、非常に強力な防御手段となりうるシステムである。

他に、転倒を防止する「ダウン回避」や、投げを抜けられる「投げ抜け」など、瞬間瞬間の攻防を熱く盛り上げてくれる趣向もてんこ盛り。是非極めていこう。



これは上段捌き。タイミングよく相手の技に合わせると…、



ホーラ、攻撃を受け流せたでしょ。


普段はダウンしてしまう攻撃も、
Gボタンでダウン回避！踏ん張れるぞ。

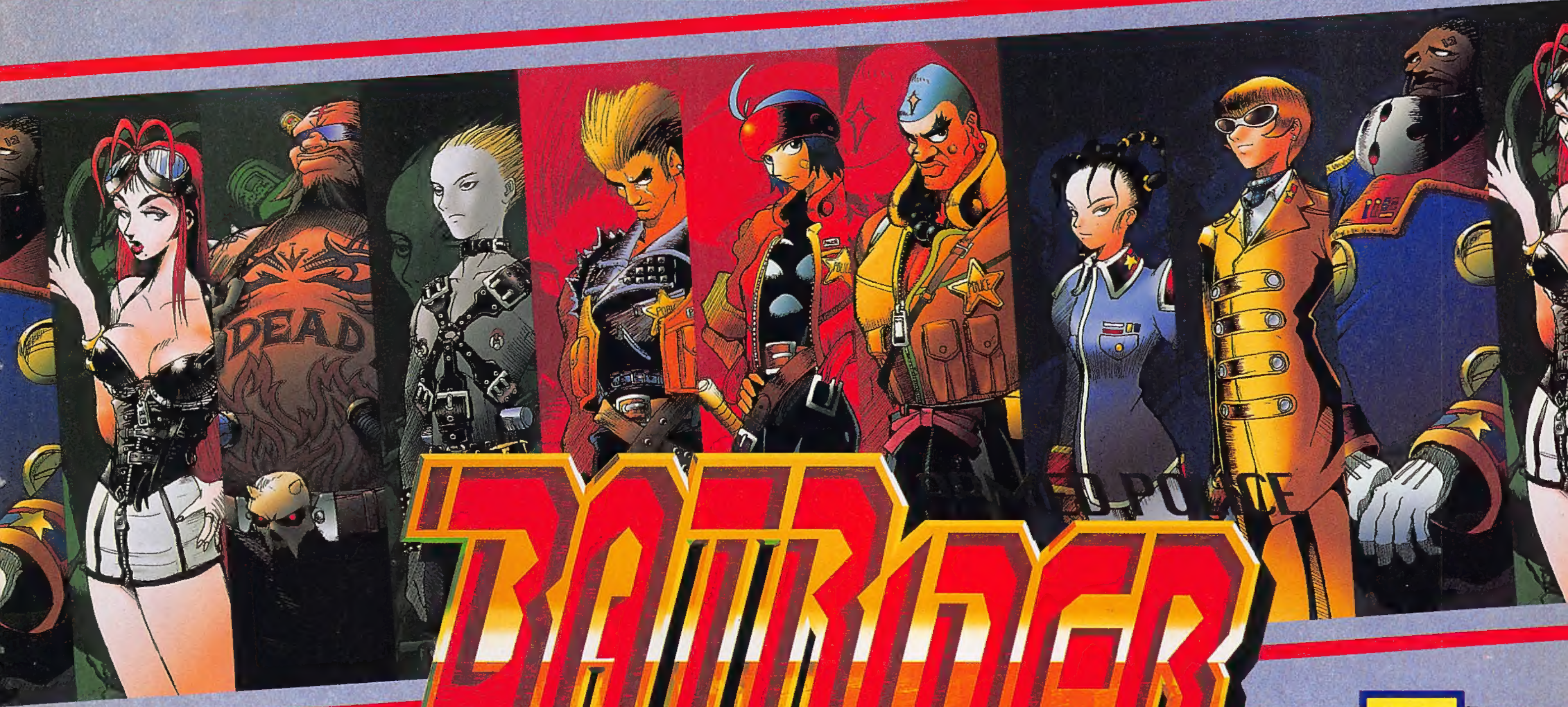
しばし待たれよ

多彩なシステムと円滑な操作性、美麗なグラフィックが織り成す激闘の数々ー嫌が応にも期待高まる「ファイティング武術」だが、発売は9月。AMショーでは大量出展の予定。乞うご期待ー。

次回では気になる各キャラごとのコマンド技、さらに突っ込んだシステム解析を行って行く予定だ。お楽しみに。


投げ抜け敢行の図。実は絶招技も投げ抜けできちゃうのさ。





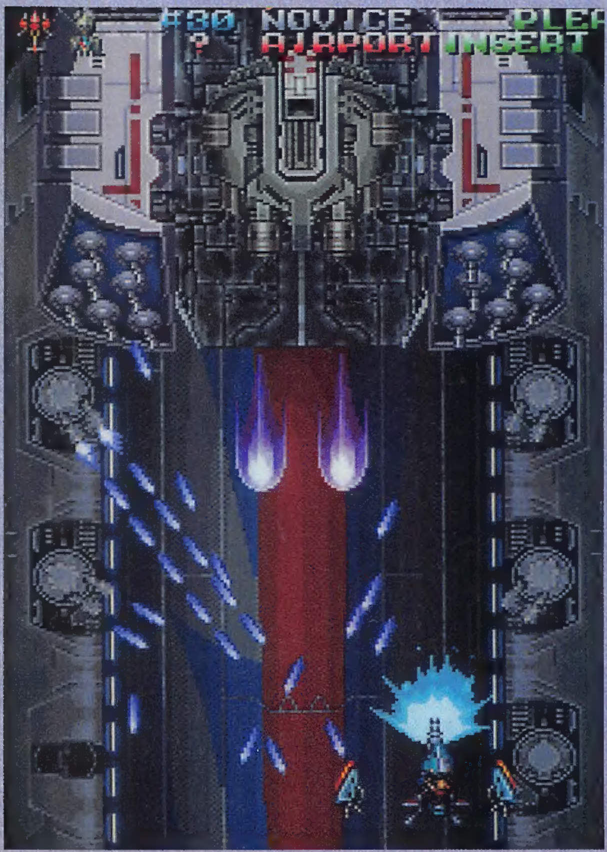
BATRIDER

アームドポリスバトライダー

ライジングシューティング新作開発リポート!!

担当：善之字元帥

「バトルガレッガ」「蒼穹紅蓮隊」に続く、ライジングシューティングが、新ゲームシステムを搭載して鋭意開発中だ。



空港格納庫での死闘。武装ジェット機を破壊せよ！

全国のシューティングマニアを虜にした「バトルガレッガ」「蒼穹紅蓮隊」のライジングから、現在鋭意制作中の新作のリポートが届いたぞ。

その名も、「アームドポリスバトライダー」。なんと今回は、全9種類のプレイヤーから、3機種でチームを編成して戦う縦スクロールのシューティングゲームだ。

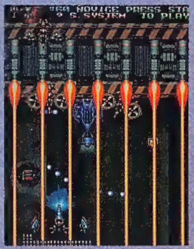
あらかじめ用意されているのは、「元警察官チーム」「超能力者チーム」「凶悪犯罪者チーム」の3チームだが、それぞれのキャラクターをチーム編成する、チームエディットも可能なので、自分の好みにあわせたチーム編成で戦い抜こう。



今回は3人1組でのチーム制。3キャラを使いこなす必要がある。



ライジングらしい重厚なボス。攻撃パターンも多彩だ。



せ、狭い！突然のレーザー砲が警官チームを襲う。

気になるゲーム内容を（ちょっとだけ）紹介

まだ開発途中とのことなので、現在わかっている範囲でゲーム内容を紹介していこう。

まず、プレイヤーは8方向レバーと、ショット・ボンバーの2ボタンで操作。オプションアイテムを取ると2つまでオプションが装備され、サブ武装として援護射撃してくれる。また、ショットボタンを離してエネルギーを溜め、再度ショットボタンを押すことによって、強力なショットを撃つことも可能。

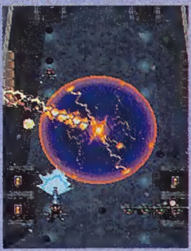
バトルガレッガでおなじみの勲章による点数システムも健在。勲章を逃さずに取り続けていくと、100点から最高1万点まで点数が上昇する。ボンバーでしか壊せない背景の中にも勲章が隠れていて、勲章探しもかなり熱そうだ。

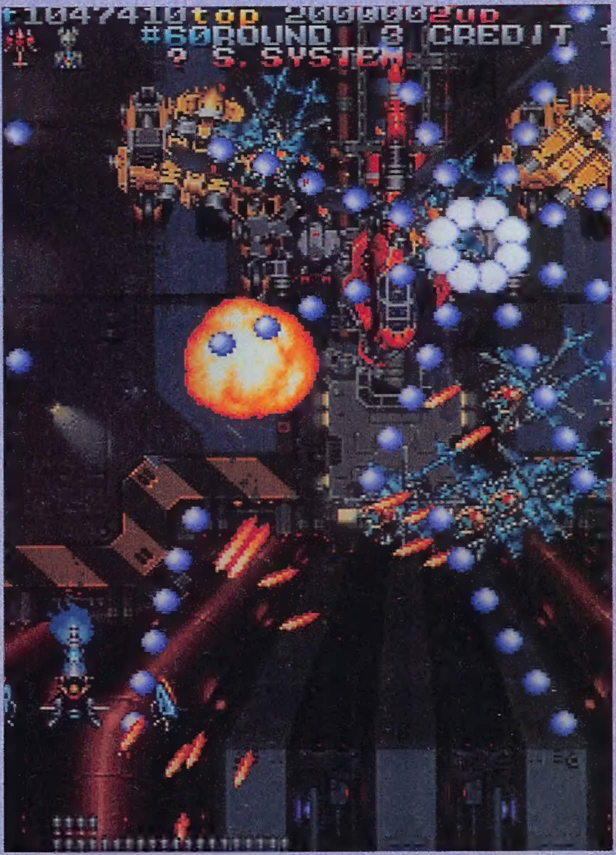
連射もソフト面でサポート。ゲーム中に自分が連射した最速のスピードを判断し、以降プレイヤーのミスまでそのスピードを維持してくれる。

また、発売時期は未定だが、はじめから使用可能なオリジナル9キャラの他にも、多数のキャラが使用可能とのことなので、そちらも合わせて楽しみにしていよう。


扇状に弾幕を張る全翼機型のボス。ザコも上から降ってくるわでもう大変。


市街地での空中戦。この機体の溜め撃ちはオプションの固定だ。


ボンバーを使用したところ。爆風の中心から稲妻で攻撃している。



これでもかとばかりに現れる敵・敵・敵！まさにライジングシューティングの醍醐味！

ブラッディロア 全国ゲ屋で大会開催!!

BLOODY ROAR

去る8月2日に東京、8月10日に全国のマルゲ屋においてライジング・ハドソン共同作品「ブラッディ・ロア」の大会が行われた。「ブラッディ・ロア」と言えば、プレイステーションのハドソン参入第一弾ソフトとして発売が決定し、かなり期待度も膨らんでいる。ハドソン広報の梶野さんからも「いや〜、良いゲームですねー。プレステ版も楽しみにして下さい」というコメントを頂いた。

東京大会においては、あいにくの雨という天候と、告知から3日しかなかったという状況もあり、人数的には少なかったが、内容は濃いものとなった。優勝したキタノさんは、前号で紹介した以上の空中コンボや駆け引きを見せ、圧倒的な差を見せつけた。発売されてからの期間も、又、空中コンボや連係技の掲載からも日が浅いのに、かなりの熟練技を持っており、やりこみの深さをうかがえた。

当日はライジング広報の日比さんもこっそりお忍びでいらして、「これからもブラッディ・ロアをよろしくお願いします」とコメントを残して去って行った。

「ブラッディ・ロア」は7月中に発売され、大会時には出回り一カ月ぐらい。この短い期間でも、各地のマルゲ屋では、ハイレベルな闘いが展開されたようだ。ハイブリッド獣化ゲーム「ブラッディ・ロア」。みんなもゲーセンで、新しいコンボ技を探してみてくれたまえ。

「ブラッディロア」新着イラストだ！




熱く対戦する東京マルゲ屋の常連さんたち。

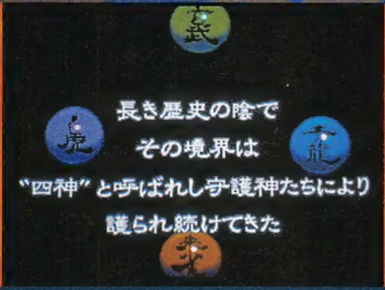
Illustration:Naochika Morishita/CARAMEL MAMA



最新剣術2D格闘推参！

SNK秋口の期待作として、皆の注目を一身に集めている本作。今度のAMショーへの出展が期待されるところ。今回はデモ画面&世界観を紹介。作品の全貌が見えるまで、あとわずかだ！

その名も地獄門



現世と常世を分かつ境界

生きる人々 ～Living on～

このゲームの時代設定は江戸幕末、いわゆる開国前夜の日本である。

野心と怒号が渦巻く「思想の戦国時代」。そんなカオティックな舞台の上で繰り広げられる、歴史の裏の物語。それが「月華の剣士」である。

ゲームそのものは剣術格闘の形を取った、SNKお得意の2D対戦型格闘ゲームだ。

ハードはネオジオ。ハードスペックを最大限に活かした超大作になることは間違いない。

前号でも紹介したが、キャラクターは全部で12人。ぱっと見は純和風な顔触れなのだが、実際には何人かの異国人が混入されており、国際色豊かな（混沌とした）幕末の空気を漂わせたキャラクター群となっている。

キャラクターたちにはそれぞれに濃いストーリーが付随しており、ゲームをプレイする上でさらなる深みを与えてくれる。

もちろん、ストーリーとゲームを切り離しても大丈夫。ゲーム単体だけで遊べるような趣向にもなっているので、個人個人色々な角度からゲームにアプローチしていくのも可能だ。

ゲームをプレイしてからストーリーを知るか、ストーリーを踏まえてからゲームに挑むか。何にせよ、久々に骨太のドラマを持ったゲームに仕上がりそうである。期待しよう。





日常の積み重ねで、歴史は作られていく。そこにあるのは英雄譚でも夢物語でもなく、ただ「日々を生きる」人々の情熱の積み重ねである。

「月華」の背景で描かれるのは、流れゆく日本の四季、そして幕末という時代の熱気。激動の刻、今日を生きていく人々の姿をそこに見ることができるだろう。



楓

本編の主人公。剣術の師匠に拾われ、守矢、雪と共に育てられた。

剣の先輩であり兄同然でもあった守矢の後を追い、「師匠殺し」の真意を確かめるため、果てない旅へとその身を沈める。

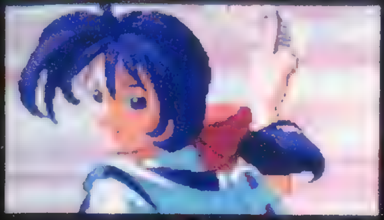
性能的には主人公キャラらしく、バランスのとれたキャラになるのでは。そして、気になるのは彼に隠された未知なる「覚醒」の力である。

ゲームの中でその力はどのように具現するのか？そして守矢との決着は？

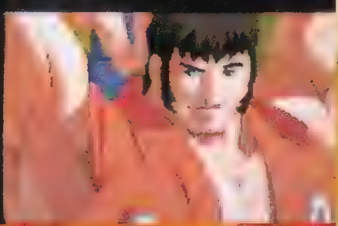
すべては未だ闇の中である。

※画面写真は開発中のものです。

くはないわ!!

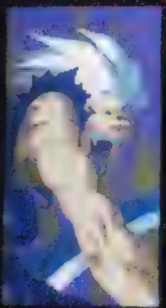


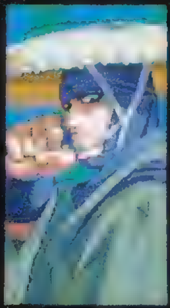
みんな気になっているであろう陰陽少女あかりちゃん。式神を駆使したコミカルな闘いっぷりがナイス。

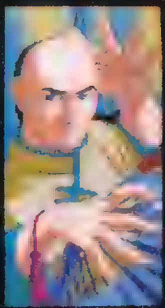


あかりの相棒の神崎十三。一見何も考えていない様だが、地獄門の守護神と面識があったりと、何やらただ者ではない雰囲気を匂わす。

猛き魂が集う刻









雪

守矢を追う、もう一人の追跡者。その風貌から分かるように、彼女は異国の民である。しかし、心の根底に息づくのは、大和の地が育んだ「まごころとおもいやり」。

兄弟同然に生きてきた、楓、雪、そして守矢。3人を襲った運命の回天。その悲劇から逃げることなく、彼女は己の宿命に立ち向かう。

ゲーム中ではリーチの長い槍を駆使して、遠距離からのトリッキーな攻撃を展開できそうだ。

神士烈震月華の奏



御名方 守矢

非業の最期を遂げた師匠の骸を目の前にした時、彼の運命は大きく歪み始めた。

家族より深い絆で結ばれた、楓と雪を残し、守矢は流浪の人となる。

過去との決別、払拭できない自責の念、襲い来る諦念と戦いながら、彼は独り明日を目指す。

月光だけが、彼の行く先を静かに照らしていた。









MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

マーヴルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター

隠しキャラも加わって、本当の闘いはこれから!!



今回で裏の仕様が全公開となる「MSHVS」大人気のダンにもまだまだ秘密が…!!

知りたかったのはこれ、でしょ!?

隠しフューチャー一挙大公開!

かねてからのウワサだったこのゲームの隠し要素各種。今回はその全貌が明らかに!!

担当：FRS-N.O

CPU戦 隠しキャラ乱入条件

CPU戦を闘っていると、たまに見たこともないようなキャラが突然乱入してくることがある。これにはちゃんとした乱入条件があり、これをすべて満たすとステージ6でキャラが乱入してくる仕組みになっているのだ。その条件とは…、

①最初から始める。

②コンティニューしない

③選んだキャラたちが常に生き残っている（その試合に勝利しても、片方のキャラが負けたら駄目）

…以上の条件を満たして、さらに出したいキャラに対応した勝ち方で進めばいい。これらのキャラは必ずベガか豪鬼に連れられて出てくるぞ。一応ストーリーらしきものに基づいた会話のやり取りも必見だ。

●CPU戦乱入キャラ出現条件

メカザンギエフ	④すべての勝負がハイパーコンボフィニッシュでそのうち2回以上、ヴァリアブルコンビネーション（合体技）フィニッシュで決める。
日焼けしたさくら	①・②・③の条件を満たし、さらに④すべての勝負がハイパーコンボフィニッシュでそのうち4回以上、ヴァリアブルコンビネーション（合体技）フィニッシュで決める。
シャドウ（ナッシュ）	①・②・③の条件を満たし、さらに④すべての勝負がハイパーコンボフィニッシュで、そのうち4回以上、ヴァリアブルコンビネーション（合体技）フィニッシュで決める。⑤すべての試合でファーストアタックを取る。⑥毎試合ごとに、先発キャラをチェンジする（14ページ参照）。





シャドルーの自信作（!?）メカザンギエフに、日焼けさくら。CPU戦で一定条件を満たすと、隠しチームが乱入してくる。

隠しキャラ 全6人使用コマンド

CPU戦で隠しの乱入キャラが登場するのだが、ここで察しのいい読者の人はピンと来たのでは!?そう、この3キャラは自分でも使用することができるぞ!!

さらに、なんと使用できる隠しキャラはもう3人いるのだ。CPUで乱入してくるのはすべてストリートファイター側のキャラだが、新たに判明した3人はすべてマーヴル側のキャラとなっている。

特筆すべきは、出現コマンドを見てもらえれば分かるように、同キャラに近いコンビが組めるという点にある。残念ながら「スパイダーマン」と「アーマースパイダーマン」は組めないが、「メフィスト」と「ブラックハート」とか「USエージェント」と「キャプテンアメリカ」というような組み合わせは可能。今一つパートナーに不満を持っているひとは「擬似同キャラチーム」で参戦してみては？

今回はひと通りプレイしてみた雑感を載せておくが、次号で完全な技表を掲載するのでお楽しみに!!

●隠しキャラ使用コマンド

メカザンギエフ	①:カーソル…「ブラックハート」に置いて ②:レバーを「⬅」にしてスタートボタンを3秒以上押す。 ③:②を維持しながら、「小ボタン」と「大ボタン」を同時に押す。 「小パンチ」と「大パンチ」なら1Pカラー 「小キック」と「大キック」なら2Pカラー ※カラー選択はすべての隠しキャラ共通です。
日焼けしたさくら	①:カーソル…「ハルク」に置いて ②:レバーを「➡」にしてスタートボタンを3秒以上押す。 ③:②を維持しながら、「小ボタン」と「大ボタン」を同時に押す。
シャドウ	①:カーソル…「ダルシム」に置いて ②:レバーを「⬆」にしてスタートボタンを3秒以上押す。 ③:②を維持しながら、「小ボタン」と「大ボタン」を同時に押す。
U.S.エージェント	①:カーソル…「ベガ」に置いて ②:レバーを「⬆」にしてスタートボタンを3秒以上押す。 ③:②を維持しながら、「小ボタン」と「大ボタン」を同時に押す。
メフィスト	①:カーソル…「オメガレッド」に置いて ②:レバーを「⬇」にしてスタートボタンを3秒以上押す。 ③:②を維持しながら、「小ボタン」と「大ボタン」を同時に押す。
アーマースパイダーマン	①:カーソル…「スパイダーマン」に置いて ②:レバーを「⬇」にしてスタートボタンを3秒以上押す。 ③:②を維持しながら、「小ボタン」と「大ボタン」を同時に押す。

これが幻の「ザンギュラのスーパーウリアッ上」か!? メカザンギエフ

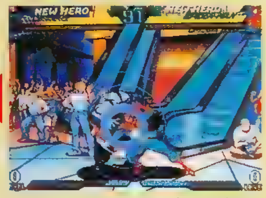
なんとこのメカザンギエフは、相手の攻撃を防ぐことができない。ガードというものが存在しないのだ。

そのかわり「ハイパーアーマー」ともいうべき特殊能力を標準装備している。これはスーパーアーマーの強化版で、相手から攻撃をくらっても一切のけぞらないのだ。

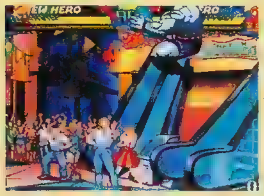
いうなればメカザンギエフの行動は、いかなる攻撃をもってしても止めることは不可能。間合い内に入ってしまえば、相手が何をしていようと掴める条件が成立していれば、スクリューで掴んでしまうことができる。

さらになぜかハイパーアーマーは浮かされることがなく、エリアル始動技をくらっても浮かないという脅威のキャラに仕上がっている。

また通常版ザンギエフでいうバニシングフラットがなくなっていて、かわりに新技が2つ追加されている。技コマンドは次号に掲載するが、割とビックリするぞ。



スクリュー入力時にダメージをくらっても…、



なにもなかったかのように掴んでしまう。

迫り来るニューゲーム! 自らの眼で確かめろ!!

〈日焼けしたさくら〉

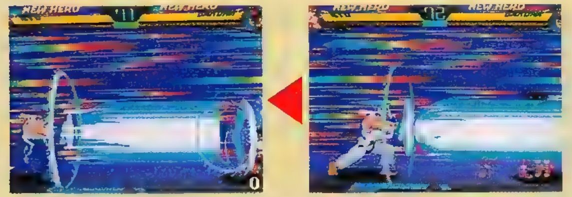
「どこからどう見ても、豪鬼に弟子入りしたとしか思えないような性能のさくら」。ひとことでいうとこれが日焼けさくらの印象だ。

ちなみに「日焼けした」というのはカプコンから教えてもらった正式名称。夏休みに、見よう見真似で殺意の波動を習得してみました、といったところか。

しかも豪鬼より格段に性能のいい技をいくつか持っており、なかなか侮れない存在だ。「日焼けしたさくら」は隠しキャラのなかでも元のキャラとかなりの違いがあるので、現時点で判明している違いを個条書きで列挙してみよう。

●**波動拳が正面に飛ぶ**
●**地上版の咲桜拳がZERO2タイプのものに**
●**空中波動拳が豪鬼タイプに。また、技後にすぐ空中春風脚が出せる**
●**ノーマルさくらより防御力が低い**
●**真空波動拳がリュウ、豪鬼のレーザー型になった**

これだけ違うともはや別キャラと言えそう。しかもまだ追加技があるらしい。

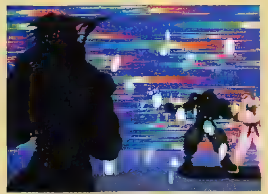

大きな声じゃいえないけどね、彼女の阿修羅閃空って終了時に隙がないんですよ。ってことは…!!

あなたはナッシュさんではないのですか? 〈シャドウ〉

前作で姿を消してしまったナッシュ。しかしこの作品では「シャドウ」として復活を遂げた。技などはすべて前作のナッシュを引き継いでいるので、ナッシュをやりこんだ人なら操作にすぐ慣れれるだろう。

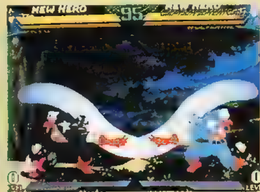
前作との違いはところどころが弱体化している。といっても理不尽さが消えただけで、特別弱くなったという印象は受けないのでご安心を。

弱くなったというか、なかこの人はナッシュ本人ではない模様。凝ってることにシャドウを出すと、背景で読書していたナッシュは忽然と姿を消してしまう。しかし、このシャドウというキャラ、負けるとメカザンギエフ同様に爆発して消える。さてはシャドルーが造ったロボット? CPU戦でシャドウのエンディングを見れば何かわかるかも。


ホント、真っ黒。ハイパーコンボ発動時は目が光ります。

あなたはキャプテン…!? 〈USエージェント〉

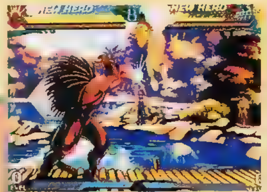
基本的にキャプテンアメリカと同キャラ。現時点で分かっている違いはカラーだけ。コマンドの性質上、キャプテンアメリカと組ませることができるので、同キャラチームとして使うといいだろう。


キャプテンアメリカかと思いきや、実はUSエージェント。

あなたは(以下略) 〈メフィスト〉

一目瞭然だが、もとのキャラはブラックハート。必殺技の性能はブラックハートと同じだが、通常技を当てたときの演出に違いを見ることができる。メフィストの小攻撃は、攻撃ヒット時に「燃えやられ」となるのだ。このほかには現時点ではブラックハートとの違いは分かっていない。

またUSエージェントと同様、ブラックハートと組ませることも可能だ。


一部の攻撃が燃えやられになる、メフィスト。

〈アーマースパイダーマン〉

なんと、あのスパイダーマンにスーパーアーマーの能力が付いた。たしかに原作でも重装備バージョンとか出てきたことがあるが…。技の性能面ではスパイダーマンと同じ。

ただしほかの隠しキャラと違って、出現コマンドの関係上スパイダーマンと組ませることはできない。

余談になるがほかのキャラと違って、スパイダーマンのカーソルは中央に位置するためコマンド入力時にちょっとしたヒネリが必要。このときはひとつ上のリュウに一度カーソルを合わせて、レバーを真下に入れ続けよう。こうすればスパイダーマンでカーソルを固定させることができる。


ただでさえ背が低くて攻撃が当たり難いスパイダーマンに、スーパーアーマー効果が!!

インストカードに載っていない技一覧小特集

MSH vsでは、インストラクションカードに掲載されていない技がいくつか存在する。

まあ、このゲームをやりこんでいる人には「いまさらねえ」というものばかりで恐縮なんだけど…、ってホントにそうかい!? よく見ればダンにレベル3専用の隠しハイパーコンボが!! その名も「漢道(おとこみち)」。

すごく変なコマンドだけど、「瞬獄殺コマンドを逆さに入力」と覚えればバッチリOK。こいつはかなりスゴイ技なので、あえて説明はしないでおこう。このジャイアントインパクトぶりは、自分の目で見て大いにビビッてもらいたい。期待は裏切らないぞ(笑)。

●インストラクションカードに載ってない必殺技

キャラ名	必殺技	コマンド
リュウ	真・昇龍拳	→↓↘+ⓅⓅ
ケン	疾風迅雷脚	↓↙←+ⓀⓀ
チュンリー	零式気功掌	→+大Ⓟ
ダルシム	浮遊(術)	↓↙←+Ⓚ
ダン	漢道(Lv.3)	大Ⓟ小Ⓚ←小Ⓟ小Ⓟ
豪鬼	瞬獄殺(Lv.3)	小Ⓟ小Ⓟ→小Ⓚ大Ⓟ
サイクロップス	ラビットパンチ	←ため→+Ⓟ
ウルヴァリン	踏みつけ	ジャンプ中↓+大Ⓚ
	バーサーカーチャージ(スピードアップ)	↓↙←+ⓅⓅ

なんと憲磨呂に隠しバージョンが存在した。憲磨呂を選んだら、「小Ⓚ+中Ⓟ+大Ⓚ」をVS表示画面からREADY FIGHTまで押したままにしておこう。

するとジャンプが普段の2段ジャンプから「4段ジャンプ」に性能アップ!! これでメガオプティックブラストだろうと昇龍裂破だろうと避けまくり(だといいね)!!

なお、このコマンドは試合ごとに入力し直さなければならない。さもないと2段ジャンプVerに戻ってしまう!!

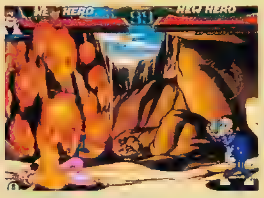
ダンの隠し登場シーン

さて、隠し大公開の最後はやはりこの人に飾ってもらいましょう。

通常、ダンが先発で出てきた場合、回転しながら登場する。実はこれを隠しコマンドで違うものを指定できるのだ。

やりかたはダンを先発にして、VS画面表示中から小Ⓟボタンをずっと押したままにしてみよう。すると登場ポーズが「ずっこけバージョン」になるぞ。

MSH VS最強のエンターテイナー、ダンに乾杯!!


なぜ爆発!?やる気まんまんのダン。下駄が泣かせるねえ。

ガィィィィィン!!!

これがボスだ! アポカリプス & メカ豪鬼

見た目がいろんな意味で楽しいので、とりあえず闘ってみようぜ!

案内人：P・鈴木

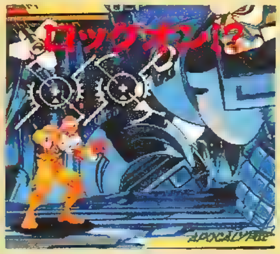
アポカリプスが帰ってきた!

一度は俺たちにボコボコにされて溶けて消え、存在そのものが記憶の片端にうっすらとまろやかに残っていた、奴が帰ってきた。今回も俺たちの前に立ちふさがり、恐怖のドリルで襲ってくる!!

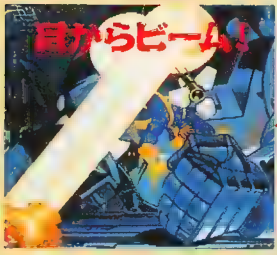
しかも、今回は新技を覚えてきた!!目から光線を出して突進してくるのだ!!君はこの攻めをかわせるか!?

背景で捕らわれているキャラも変わったので注目しよう。バイソンが捕まってたりして笑えるぞ。



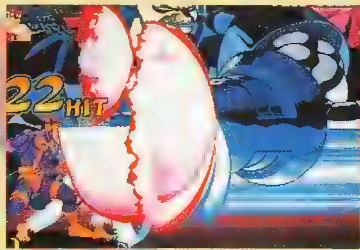








空中コンボを連発してゲージをためたら……



余裕です

攻略法は基本的に簡単。アポカリプスの顔めがけて空中コンボを叩き込み続けよう。その際に、飛び回っている反射衛星を破壊しておくこと。

空中コンボを連発してゲージをいっぱい溜めたら、ビーム系や突進系のハイパーコンボを腕めがけて放つのだ!!



速い!痛い! メカ豪鬼

今回の新たな敵はメカ豪鬼だ。何と1体で俺たちと闘うらしい。楽勝か?

そう思っていたら、甘かった!このメカ豪鬼、メチャクチャ強い!動きも速いし、パワーも強力!必殺技も派手なものばかり!そこで今回は、必殺技を紹介しよう。

●メカ豪波動拳

大きな波動拳を撃った後に、ホーミング性能のあるロケットパンチを飛ばしてくる。これじゃジャンプでかわせない。ハイジャンプで回避する!?

●ロケットパンチ

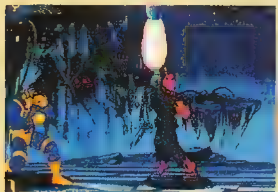


ジャンプしても追いかけてくる!スピードも速いし、危険だ!

その名の通り。当たると浮かされてエリアルレイヴをくらってしまうぞ!

●メカ斬空豪波動拳

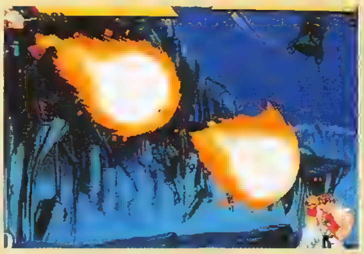
ケンの波動拳に似てるけどこいつは2連射。デカいし痛いし大変。でも、昇龍拳を合わせておけば返せる。



まず当たらないけど、もしくらってしまったら大変なことに…。

●サンダー豪シャワー

ダメージはデカいけど、ガードできれば反撃のチャンスだ!決めろハイパーコンボ!!



ねえ、なんかデカくない!?ガードするしかないの!?

●メカ豪昇龍拳、スクランブル豪パンチ



この技をガードした後に反撃すればこいつに勝てるぞ!

●メカ竜巻斬空脚

●メカ阿修羅閃空

●メカ天魔空刃脚

●ハイメガ豪ビーム





まあ、なんていっぱい大きなものが…くらうと痛いよ。

●シャイニング豪ショック

「シャイニング~」は、豪鬼のものと違って、ゲージ一つで使用可能!しかもとても速い!うっかりしてると、体力半分を奪われちゃうぞ!



速い!急いでレバーを上に入れて逃げよう!間に合わないの!?

対メカ豪鬼の攻略法も簡単に教えちゃおう。

昇龍系の必殺技が狙いどころだ。技を出させて反撃するといい。それまでは、バックジャンプやスーパージャンプで様子を見つつ削りにいこう。

最後におまけ。メカ豪鬼を倒すと自分のチームの会話が始まるけれど、ここでスタートボタンを押すと味方を攻撃できるぞ。反撃もするけどね。

壊れやしない俺たちの絆!

君は一人じゃないぜ!

交代すると反撃されるという君。
そんな君にアドバイス!

担当:ワイルダーKEI

熱い友情

前号でタッグバトルについて説明したが、見逃してしまった人のために、もう一度だけ説明しよう。

まずは、体力ゲージについて。体力ゲージは黄色、赤、無色からなっており、相手の攻撃を受けてダメージをくらってしまうとゲージの色が赤くなる。この赤い部分は、回復することのできる貴重なもの。相手の攻撃を単発でバシバシくらいすぎてしまうと、この回復することのできる赤い部分がなくなっていってしまう。ゆえに、瀕死の状態になるまで1キャラだけで頑張らせずに、ちゃんと交代して休ませてあげよう。

それから、回復するためには時間がかかるので、赤い部分が長くならないうちに交代するといい。ちなみに、赤い部分が残っているにもかかわらずに交代してしまうと、その赤い部分がすべてなくなってしまうので注意しよう。


これぐらいなら回復にも時間はかからない。交代しよう。

交代

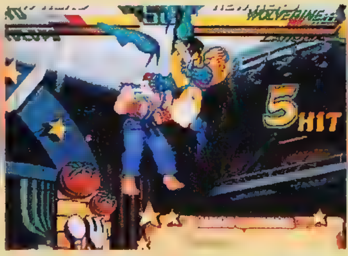
交代の仕方は、全部でヴァリアブルアタック、ヴァリアブルコンビネーション、ヴァリアブルカウンターの3種類(以下ヴァリアブルはVと略す)。この3つを一つずつ説明していこう。

一つ目は、Vアタック。画面端から素早く跳んできて、相手を攻撃してくれる。一番簡単な交代方法だが、弱点はある。Vアタックで現れたキャラは必ず登場の決めポーズをとるため、相手にガードされると反撃を受けてしまうのである。ということは、当然エリアルやハイパーコンボの餌食にだってされてしまう。

だが、ダメージを受けたら交代しないわけにはいかなくなる。下にあるハイパーコンボゲージが溜まっていればVカウンターを使うことができるのだが、溜まっていないときはVアタックを使うしかなくなる。

一番よくない…というよりバレやすいのが、相手にある程度ダメージをくらったときだ。そのある程度というのはどれくらいかというと、減らされた量というよりは、相手のエリアルやハイパーコンボをくらったときなどがそうだ。

エリアルはくらっても赤いゲージが「なくなってしまう!」なんてことがないので(それでもほんの少しだけ減る)、交代すれば回復できるチャンスがある。だから、すぐに交代させて回復を図る…これは、非常に相手に読まれやすい行動だ。ガードされれば反撃を受けるので、当然ダメージをくらう。くらってしまえば、交代してできるだけ早く回復をさせてあげたい。が、先ほど交代したばかりなのでまだ回復できていない。そして、回復を待っている間にやられちゃった…そのようなことは、できるだけ避けなくてはならないだろう。泣くに泣けない。

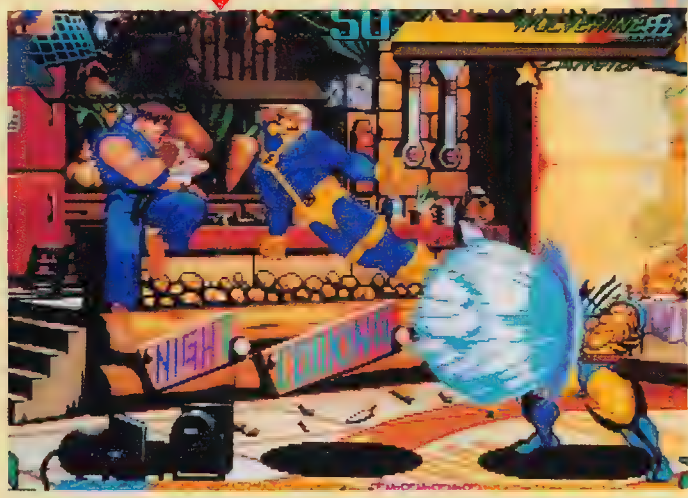

ダメージをくらった…でもこれぐらいなら回復できるぜ!交代!!

では、どういう場面、またはどういうタイミングで交代させればいいか? 安易に交代しまくらない…というのも大切であるが、だからといって慎重になりすぎてはいけない。Vアタックをガードしてから反撃しか狙わない…なんて人はそうそういないだろう。

理由はもちろん、そんなことだけでは勝つことなどできないからだ。Vアタックを行うのに適した場面というのは相手のプレイスタイルにもより、思いっ切り攻めまくる人や、スーパージャンプをよくする人に有効だ。

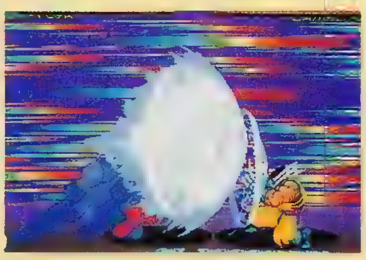
攻めまくるというのは、大まかに言うとジャンプ攻撃から連続攻撃をして、間合いが離れたらすかさずダッシュ攻撃などをして、休む間もなく攻め続けることを言う。相手の連続技(チェーンコンボ)をガードしきったら、アドバンシングガードをせずにVアタックを行うのだ。そうすると、相手のジャンプ攻撃をしようとしたところや、ダッシュ攻撃に当てることができる。

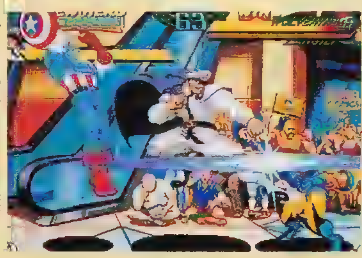
例えば、リュウがダッシュ小足払い・中足払い・大足払い・波動拳を行ってきたとす


はいバレバレでした。お疲れさん。


ん~ガマン我慢!

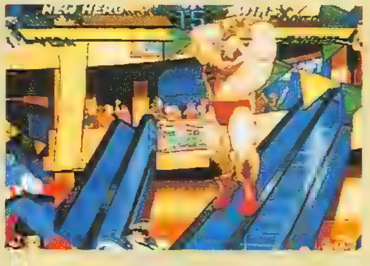

ふう…相手が攻め攻めで助かったぜ。


ガードさせて…、


ヘイーカマン!そして反撃しようとしたところにヒット!

る。この次のリュウ側の行動がジャンプ攻撃や昇龍拳ならば、確実に交代することができる。ちなみに、昇龍拳を引きつけて出されると、Vアタックを返される。が、こんなことは偶然が多く、滅多にないだろう。あとは、ワザとハイパーコンボを出し、相手側のガード後に反撃したくなる心理を利用して交代するという方法もある。

だが、これは硬直時間の短いものに限られてくる。特に、相手がブラックハートの場合は気をつけなければならないだろう。ハートオブダークネスは、相手との間合いに関係なく攻撃できるからだ。それと、相手がスーパージャンプをした場合は着地するまでに間があるので、このスキに交代できる。



スーパージャンプしまくる相手は交代しやすい。

一方、下のハイパーコンボゲージが溜まっている場合は、VカウンターとVコンビネーションを使うことができる。Vカウンターはゲージ1本、Vコンビネーションはゲージ2本消費してしまうがVアタックよりかは安全性が高い（Vコンビネーションはキャラの持つ性能による）。

しかし、この2つは欠点がないというわけでもない。Vカウンターは狙ってばかりいると投げられてしまったり、攻撃を控えるようになる。

どういうことかというと、相手のジャンプ攻撃にカウンターを狙っているとする…が、このときに相手が何もしてこずに着地してしまったら、こちらは相手の攻撃をガードしていないわけだから、そのままコマンドを入力してしまえばVアタックが出てしまうわけだ。もちろん、Vアタックはガードされてしまえば反撃を受けてしまう。ゲージが2本あった場合などは、Vコンビネーションが出てしまったりするので気をつけねばならない。



早まった！攻撃をガードしてなかったのでVアタックに…。



本当は使いたくなかったのに…結果オーライなんてときもあるけど。ちゃんとガードしたか確認しよう。

だが、慣れるとガードしたのを見てからでもVカウンターを出せるようになるので、頑張ってできるようにしておこう。

Vコンビネーションは、パートナーのハイパーコンボの質によって、交代のしやすさが変わってくる。早い話が、硬直の長さや攻撃範囲のこと。硬直が長ければ反撃されてしまうし、攻撃範囲が狭ければ飛び道具系の真空波動拳やメガオプティックブラストに間合い外から攻撃されてしまう。

例を挙げると、ベガとリュウのペアでVコンビネーションを行うとニープレスナイトメアと真空波動拳になる。ベガが先に出ていればリュウに交代するのだが、相手がキャプテンアメリカで反撃技にファイナルジャスティスを使われると、交代できずにそのまま捕まってしまうのである。

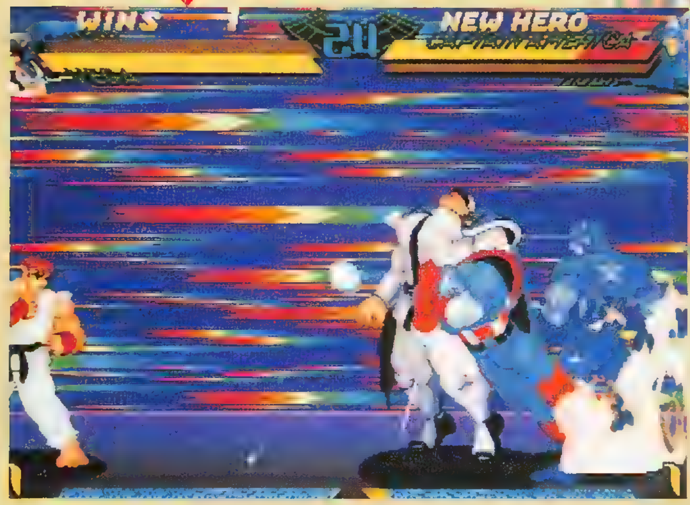
このようにVコンビネーションをガードされると反撃されてしまうような組み合わせの場合は、Vカウンターを狙うようにしたほうがいいだろう。

また、この攻撃範囲の狭い組み合わせのとき相手にガードをさせることができなければ、ハイパーコンボで反撃される他にも、Vアタックで交代されてしまう場合もあるのだ。例えば、ブラックハートと春麗がVコンビネーションを出したとする。この場合、ブラックハートはアーマゲドン、春麗は気功掌となる。このときに射程間合いから外れていれば、Vアタックでの交代が可能だ。が、交代はできるがアーマゲドンの隕石に当たってダメージをくらってしまう。それでも、交代した側は致命的なダメージにはならない。

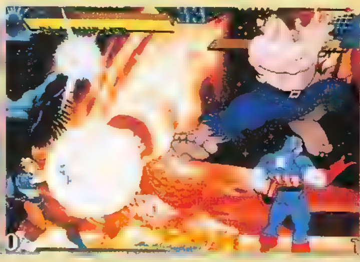
それから、やはりゲージを2本消費するというのは非常に大きい。ハイパーコンボが強力なキャラがパートナーだったら、そのキャラのためにゲージを残しておきたいという気持ちもある。ゲージの配分も悩みどころだ。



おりゃー！



なんでやね～ん！ガードされるとベガはヤバイぞ。



う～ん。ダメージは受けなかったけど交代されてしまった。

先攻を交代しよう

ここで、少し小休止して小ネタを紹介しておこう。X VS Sのときは一度先に闘うキャラを決めてしまうと、連勝している間はキャラを変えることができなかった。例えば、キャプテンとシュマゴラスを組ませていて、毎回先攻がキャプテンだったとする。そろそろ先攻を変えたいなと思ったら、乱入されたとき、相手がキャラを選んでいる最中にⓅボタン3つ同時に押しっぱなしにしておくことによって入れ替えることができるのである。一回勝ってまた乱入されたら、試してみよう。

相手のパートナーを倒したら…

相手のキャラを一人倒すと、残されたキャラが画面端から出てくるよね？これを、何もボーっと見ていなくたっていい。せっかくの攻撃できるチ



相手が着地する前にダッシュまたは歩いてくぐり抜け…、



エリアルや地上連続技を決めることができる。

ャンスなので、攻撃できるようにしておこう。攻撃方法は、おおよそ3タイプぐらい。出てくるところにタイミング合わせて、ジャンプ攻撃やハイパーコンボを使って攻撃しよう。

その他には、相手が着地する瞬間に下を潜って後ろへ回り、そこから攻撃することもできる。相手の着地地点でうろうろすることによって、ガード方向を惑わそうというわけだ。もちろん、そこからエリアルだって狙うことはできる。隙あらば、相手にダメージを与えるようにしよう。

だが、出てくる側も防戦一方というわけではない。必殺技こそ出せないものの、通常技を一発までなら出すことができる。ハイパーコンボを重ねて出されるとくらってしまうが、ジャンプ攻撃をしてくる相手ならば、逆に攻撃を返すことが可能だ。

パートナー選びのススメ

さて、もう自分のパートナーは決まったかな? もうこの相棒はクビにしたい…なんて思っている人は、メインに使うキャラとの相性を見直してみよう。XVSのときは「ハイパーコンボゲージを溜める」、「溜まったら交代して放出する」、「Vカウンターが強い」などの理由で相棒を選んだ。

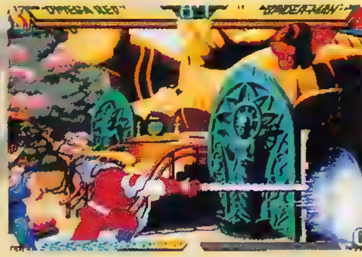
今回でもそれは変わっていないが、Vアシストが加わったため、このVアシスト能力で選ぶ場合が増えたのだ。なかには、アシストはあまり使えないけどカウンター能力はピカイチ、なんてキャラもおり、プレイヤーによってどちらを優先するかを選択しなければならないときがある。ハイパーコンボ重視でキャラを選ぶ場合もある。

まずは、キャラを例にとってVアシストを説明しよう。

例えば、メインキャラとしてオメガレッドを使い、パートナーにリュウを選んだとする。そして、遠距離間合いからリュウにアシストをさせて(波動拳が出る)、小カーボナディウムコイルを出す。このときに相手が波動拳をくらってくれればカーボナディウムコイルが連続ヒットするのだが、両必殺技とも水平方向に飛んでいくので、ジャンプでかわされやすいという一面もあるのだ。この場合などは、オメガレッド側は相手のジャンプを先読みして斜め上にコイルを伸ばさなくてはならなくなる。

ここで、パートナーをさくらに替えてみよう。さくらのVアシストは春風脚。弧を描くように飛んでいくので、相手のジャンプ(跳び込み)を防止しやすい。そうするとオメガレッドは上からの脅威がなくなるので、安心して横にコイルを伸ばせるというわけだ。が、相手との間合いが近いと、アシストが間に合わずに攻撃をくらってしまう場合もある。その点から見れば、ウルヴァリン、キャプテンアメリカ、オメガレッドは近距離戦で使いやすい。

ハイパーコンボにおいては、



これだとジャンプで回避されやすい。



が、さくらなら相手のジャンプ軌道を封じてくれる。

ベガとザンギエフ、シュマゴラスが猛威を振るっている。ベガはチェーンコンボからサイコクラッシャーがつながる



ブラックハートの立ち大Ⓚはよくゲージが溜まります。

のは大きい。しかも、かなり相手の体力を奪える。

このように、パートナーを変えるだけで、連携攻撃のやりやすさに変化が起こったりするのである。パワー重視のペア、スピードにかけるペア、空中ダッシュペアと、そのキャラの持つ特性でペアを組むのもいいだろう。

また、メインキャラの欠点を、パートナーで補わせるために選ぶ場合だってある。ハイパーコンボゲージを溜めるのに苦労するキャラは、溜めやすいキャラを選ぶとかね。

ヴァリアブル関係に関しては8月15日号に掲載したものをまとめておいたので、参考にしてみてくれ。

キャラ名＼ヴァリアブル	アシスト	カウンター	コンビネーション
サイクロップス	ライジングアッパーカット(大)	オプティックブラスト(小)	メガオプティックブラスト
キャプテンアメリカ	チャージングスター(中)	スターズ&ストライプス(中)	前:ハイパースターズ&ストライプス 後:ハイパーチャージングスター
ハルク	ガンマチャージ(方向転換不可)	ガンマチャージ	ガンマウェイブ
ウルヴァリン	バーサーカーバレッジ	バーサーカーバレッジ	バーサーカーバレッジX
スパイダーマン	ウェブスイング	スパイダースティング(中)	クローラーアサルト
オメガレッド	立ち大Ⓟ	オメガストライク(小)	オメガデストロイヤー
シュマゴラス	ミスティックスマッシュ(中)	ミスティックスマッシュ(中)	ミスティックスマッシュ(ハイパー)
ブラックハート	ダークサンダー(小)	ダークサンダー(小)	アーマゲドン
憲磨呂	スーパーファンタスティック トレジャー	ローリングパワフル アームズ	ハイパーストロング ミラクルトレジャー
リュウ	波動拳	波動拳	真空波動拳
ケン	昇龍拳(大)	昇龍拳(大)	昇龍烈破(パートナーがリュウのときは 真空波動拳)
春麗	気功拳	気功拳	気功掌
ダルシム	ヨガファイアー	ヨガフレイム	ヨガインフェルノ
ザンギエフ	ダブルラリアット	フライングパワーボム (アトミックスープレックス)	前:ダブルファイナルアトミックバスター 後:ダブルラリアット
ベガ	サイコショット(中)	ダブルニープレス(中)	ニープレスナイトメア
豪鬼	竜巻斬空脚(大)	豪昇龍拳(小)	滅殺豪波動
さくら	春風脚(大)	咲桜拳	真空波動拳
ダン	我道拳	断空脚	震空我道拳

※8/15号より抜粋し、まとめたものです。

仲間を助けるのが タッグというもの

これが第4の友情パワー

攻撃に防御に大忙しのパートナー。アシストを多用してのタッグバトルを楽しもう!!

担当：MVP

MSHVSSFの世界では、ヴァリアブルアシストという合体攻撃が非常に役に立つ。

「なぜか?」

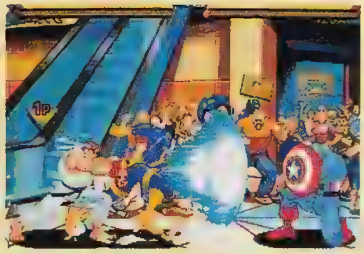
それは、ゲージを使わずにケズリ能力のある必殺技が出せる、ということと、出した後のスキがなく、相棒との連続技も思いのまま、だからだ。

まだまだ使用率がそれほど高くないこのシステムをぜひ理解して多用していってほしい。では説明に入ろうか。

相棒は誰だ!

君の相棒はどのキャラなのかな?このヴァリアブルアシストはいま自分が操作しているキャラよりも、画面外で体力回復をしているパートナーが重要だ。パートナーはそれぞれ固有の技を出してアシストしてくれるからだ。

さて、画面に出ているキャラは?というと、相棒を呼ぶモーションが終わるとすぐに行動可能となる。つまり相棒と同時に攻撃ができるわけだ。



さあ攻撃開始!!この後サイクのダッシュ攻撃が襲いかかる。

相棒のタイプも知っておきたいところ。大きく分けると、

①飛び道具
リュウ、春麗、ダルシム、ベガ、憲磨呂

②突進系
キャプテンアメリカ、ハルク、ウルヴァリン、シュマゴラス、豪鬼

③対空系
サイクロップス、ケン

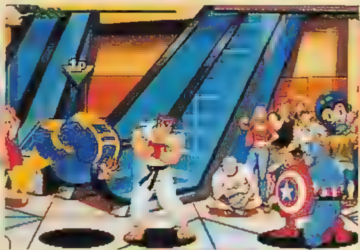
④特殊系
スパイダーマン（ウェブスイング）、オメガレッド（立ち大Ⓟ）、ブラックハート（ダークサンダー）、ザンギエフ（ダブルラリアット）、さくら（春風脚）、ダン（我道拳）となっている。

弱点は?

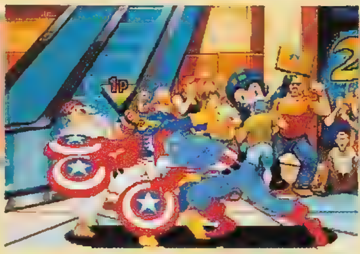
心にとめておいてほしい性質を見てみよう。

アシストすると、そこで一度体力回復が止まる、ダメージをくらう可能性が出る、という2つの弱点がある。

体力回復が一度止まるというのは、画面外で体力回復中のキャラがアシストで画面上に出ている間だけ回復しないのである。まぁ当然といえば当然だね。



画面上にいる間は体力回復はなし。とはいってもほんの一瞬だけである。



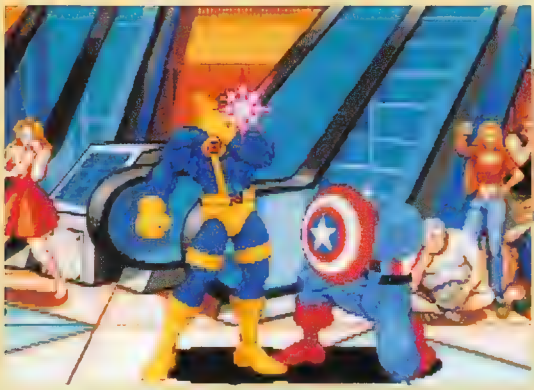
「うぉっ」たまにはこういうこともあるね。

次にダメージをくらう可能性について見てみると、真空波動拳などのハイパーコンボや、浮かされてエリアルレイヴをくらうなど、危険性はある。が、実際は結構相手はガードしがち（ヴァリアブルアタックと見間違える?）で反撃ばっかりくらうことはない。

ヴァリアブルアシスト 防御編

軽くヴァリアブルアシストの性質を見たところで、実際にどういう使い方をするといい働きをしてくれるのかを見てみよう。

まず初めに思いつくのは、通常技にキャンセルをかけてヴァリアブルアシストを出し、そこから相手を固めてまたキャンセル・アシストという連携。キャラにもよるがかなり有効でうまくいけば連続技にもなる。これの詳しい説明は次のページからあるぞ。



こういうポーズを取ればパートナーはきてくれる。コマンド入力からほんの一瞬でポーズをとるぞ。

で、ここでは残り少ないページで何を説明するか?それは防御に使おうというものである。

ヴァリアブルアシストで相棒に「来い」という指令が出るまでの速さは実はかなり短い。このときに相手の攻撃を自分がくらったとしても、賢いパートナーがちゃんとアシストにきて攻撃をしかけてくれるのだ。

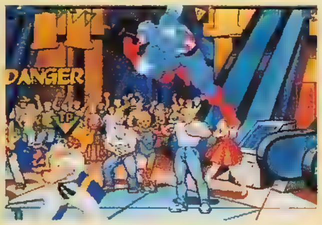
つまりどういうことかというと、相手にラッシュをかけられそうになったときヴァリアブルアシストを出せば、悪くても相打ちで確実に相手のラッシュを止めることができるのだ。

ジャンプという行為が非常に多いこのゲームで、対空技は結構安定しない。さらには対空技を持っていないキャラもいるだろう。

そういうキャラで対戦すると困るのが対空処理だ。ひたすらジャンプ攻撃ばかりする奴に「どうしたらいいんだろう」と思うことがあるはず。

その解決法の1つにヴァリアブルアシストを使うというのがある。

相手のジャンプを見たらヴァリアブルアシストを出す。ここで相手のジャンプ攻撃をくらうかもしれないが、相手もパートナーの攻撃でラッシュは不可能。そしてのけぞりから回復した自分が、そのままラッシュに移行できるというわけだ。



対空兵器に迷ったらアシストしておく。



自分がくらっても相手のラッシュは止められるのだ。

この「相打ちアシスト」は相手のジャンプ攻撃、ラッシュの割り込み、において一見ただの適当プレイだが非常に有効なので覚えてほしい。別にパートナーが対空系の奴でなくても十分に効果があるので多用していこう。

主役は相棒
V.アシスト攻撃編

XvsSでできたことができない…。そのぶんはパートナーで補完せよ。

担当：はまー

前のページでは、「攻められて困ったらとりあえずヴァリアブルアシスト（以下VA）を出してみよう」という趣旨の説明をしたが、なにもVAは防御にしか使えないというわけではない。ここでは「攻める手段としてのVA」を掘り下げて見てみたいと思う。

当てて呼べ!

まず、攻撃手段としてVAを使う際の最重要ポイントを1つ。それは、**「必ず通常技キャンセルで使う」**ということだ。例えば、連携で「小→中→大→飛び道具→VA」とつないだ場合、飛び道具とVAの間に相手が非常に早いタイミングで反撃してくると、VA入力の瞬間に攻撃をくらってしまう可能性が高い。いくらVAの認識時間が短いとはいえ、当然入力がムダになってしまう状況は存在する。

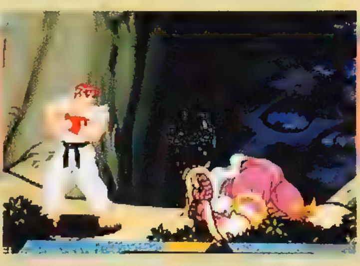
その点、通常技から最速でキャンセルしてVAを入力すれば、ガード時間の長短によらず必ずパートナーを呼ぶことができる。前述の連携であれば、「小→中→大→VA」で確実に同時攻撃が行えるようになるはずだ。



波動拳ーガードーフォローに呼んでみるか…。



ペチッ。あれ!?顔も見せてくれないの?



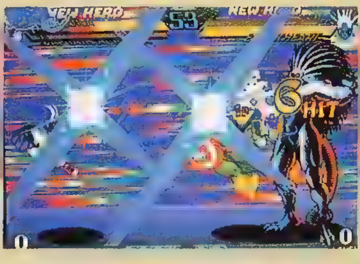
なるべく立ち大攻撃にキャンセルをかけよう（ガード硬直が長い）。

必殺技は隠し味!?

ただ、いくら確実に呼べるからといっていつも同じタイミングで出していては、避けられたり反撃されたりするのは必至。片方がくらっても片方が攻撃できる程度であればいいのだが、別に**パートナーは攻撃するまで無敵というわけでもない**ので、特に飛び道具・突進系のハイパーコンボを合わせられると2人まとめて大ダメージをくらってしまうことになる。

よって、ただ単に通常技→必殺技や通常技→ダッシュ通常技といった「普通の連携」も適度に混ぜていく必要がある。これで牽制してガードがちにさせて、はじめてキャンセルVAが生きてくるのだ。

ちなみに、相手がダウンしているときや1人仕留めて2人目が出てくるまでの間、この時にはダイレクトで出していっても構わない。特に、1人倒した後は2人目の出現位置が一定なので、VAを重ねて大きなプレッシャーをかけることができる。



右のほおを打たれたら左のほおも…打たないで〜!



ガードさせて着地際を…。ムフフ。

つなぎが重要

最後に、当然**パートナーが画面内にいる間はVAを行えない**ということを認識しておこう。「そんなの当たり前じゃん」と思うかもしれないが、実はVA後パートナーによって画面から消えるまでの時間が違う（さらに言えば、攻撃がヒットしたかガードされたかによって変わるキャラもいる）。VA→ダッシュ大→VA→…が可能なキャラもいれば、チェーンを3発以上当てないと時間を稼げないキャラもいるので注意。



突進系はなかなか帰ってくれない（泣）。

キャラ別VA活用術

ここからは、各キャラの細かい使い方を見てみよう。

●**リュウ・春麗・ダルシム**

それぞれ普通の飛び道具を1発撃つだけ。だが、VAなので操作しているキャラはかなり早く動けるようになっている。

使いどころは、連携の締めに1発撃ち、そこからさらにダッシュで近付いて固めて



暴れに飽きたら盾を置いて一服。

ーーといった感じ。ただ、弾を撃つタイミングが「帯に短し襷（たすき）に長し」で、連続技を狙うためには密着、もしくは通常技の届かないような遠距離でないと厳しい。

とはいえ、相手にガードさせてしまえばこちらが有利なことには変わりない。接近戦を得意としつつもいい牽制技がないキャラ（ウルヴァリン、ハルクなど）にとっては、かなりの戦力となってくれるだろう。

●**ベガ**

同じく飛び道具系だが、ベガのサイコショットは弾の初速が遅いため、相手に到達するまでの時間が非常に長い。相手の反撃をくらってしまう可能性は高いが、そのぶん当たったときにはダメージの高い連続技を期待できる。

さらに、ベガ自身の退却が早いのも魅力。サイコショットからダッシュ攻撃を連続技にし、さらにそのダッシュ攻撃をキャンセルしてVAを出すことも可能だ。



サイコ→D大Ⓟ→サイコ→D大Ⓟ…。単純ながらも強い。

ただし、弱点もある。ガードされた場合、ほかの飛び道具系の技よりも相手の硬直時間が短いのだ。思わぬタイミングで割り込まれてしまうこともあるので注意しよう。

●悪魔呂

彼の飛び道具はやや放物線を描いて飛ぶが、軌道的には普通の飛び道具と思って構わないだろう。

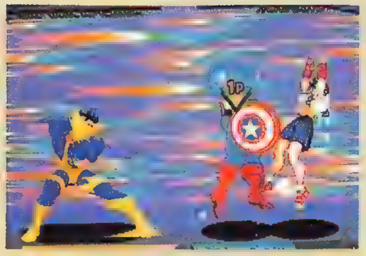
ただし、放物線なので端同士ぐらいまで離れてしまうと、相手に当たる前に地面に落ちて消えてしまう。遠距離から出して追っていこうとするのはやや危険だ。中距離ぐらいまで近付いたら、もう一度呼ぶといいだろう。

●C.アメリカ・ハルク・ウルヴァリン・スパイダーマン

ここからは突進系のVAになる。彼らの特長は、突進までのスピードや距離、技の当たり判定の強さ。チェーンが届かなくなるぐらいで出すと、相手がへたな技で抵抗しようとした場合に一撃くれてやることができる。

また、プレイヤーキャラよりも前に出ていくのもポイント。ダメージをくらいやすいぶん、プレイヤーキャラのほうはダメージをくらいにくくなる。当然先に操作できるようになっているので、パートナーがやられている隙に反撃するというちょっと卑怯?な戦法も可能だ。

欠点は、攻撃判定が出る前にプレイヤーキャラ共々打撃技をくらってしまう可能性が高いこと。相手の反応が早いと2人まとめてエリアルに持っていかれたりもする。飛び道具系よりも被害が大きくなりがちだ。



相棒斬らせて骨を断つ。キャップ、キミの友情は受け取った!(つもり)

●シュマゴラス

突進系のなかではやや特殊で、バウンドしながら多段ヒットする。多段ヒットなのでダメージが大きく、間合いが多少アバウトでもガードさせれば有利な展開に持ち込むことができる。

ヒットさせた場合は、相手を軽く弾く。痛い連続技は厳しいが、相手の着地前後を攻められるほか、ヒットさせたときはシュマゴラスが早く消えるので、着地に再びVAを置いておくこともできる。

総合的に見ればかなり使えるVAだ。



放物線軌道なので、偶然潰されることが少ない。

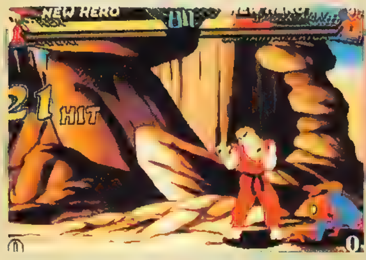
●豪鬼

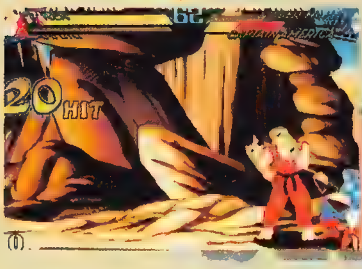
複数ヒットする竜巻斬空脚で、だいたい3～5ヒットする。連続ヒットでありながら、1発1発の間隔が広いのが大きな特徴。ヒット・ガードに関わらず、その後非常に有利な試合展開を望める。突進距離はあまり長くないので、単発のダッシュ大攻撃や小→中のチェーンなどから仕掛けていこう。

ヒットした場合、確認してからエリアル始動技やハイパーコンボを空中で当てることが可能。多少反応が遅れても、相手がダウン回避をしなければ下小Ⓚなどから浮かし直すことができる。エリアルで叩きつけ、ダウン回避できずに起きるところに再びVAを重ねるのが超強力。



シビれてるところに神龍拳！威力超絶!!

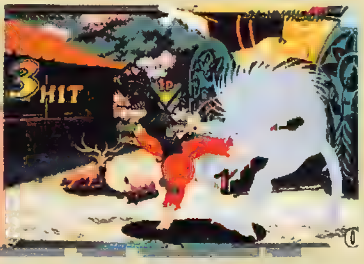




相手はダウン回避できない。下小Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち大Ⓚから呼ぶか

倒れてる間に重ねてしまおう。

ガードされた場合でも、相手の行動不能時間が長いのを利用し、下段or中段の2択を迫ったり、ジャンプ多段攻撃を狙ったりできる。ただし、



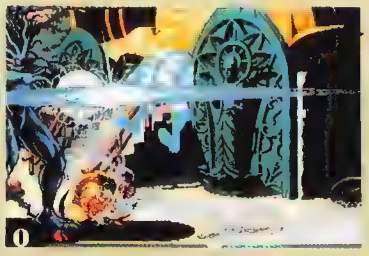
早めに当てれば竜巻の残りで拾ってさらにコンボが。

豪鬼が画面内にいる間は投げを決めることはできない。また、相手キャラによっては竜巻が連続ガードにならないので無敵技などで強引に割り込まれてしまう可能性もある。

●ブラックハート・オメガレッド

感覚としては飛び道具に近いが、離れているところを一瞬で攻撃できるのが魅力。近くで使うよりは、通常の連携で間合いが離れた時に1発出しておくといった形がいいだろう。

また、対空性能が意外と高いのもポイント。特にブラックハートは彼自身の背が高いので、ウルヴァリンやスパイダーマンなどは完全に隠れることができる。



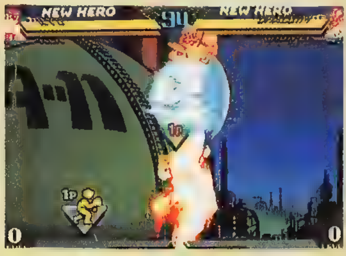
次には発展しにくいが、それ自体の性能はかなりのもの。

これらは攻めに使うというよりは、「攻めた後のフォロー」に用いるといいだろう。キャンセルで出すよりも、硬直の少ない必殺技の後に「ダマし」で当てるような感じだ。

最強派だから他人は無視!?

このページの趣旨は「VAを使っての攻め方」なのだが、一応その他のVAについても補足しておこう。

●サイクロップス・ケン



こんなところまで伸びる。

彼らはどう見ても対空に使うしかないだろう。ただ、VAは出が遅いので、普通の対空としては機能しない。狙い目はズバリ、相手のスーパージャンプ。空中でガードされたとしても、いったん地上に引きずり降ろすことができる。プレイヤーキャラは自由に動けるので、そこを攻めよう。

●さくら

彼女のVAも変則的な対空向き。画面端同士ぐらいまで離れている時、相手のジャンプによる接近を防止するように置いておき、プレイヤーキャラはダッシュや突進技で横から攻めるようにするといいだろう。間違ってもキャンセルでは使わないこと。

●ザンギエフ・ダン

彼らについては――う～む、ザンギがムリヤリ対空に使えるぐらいか!? VAの存在そのものを忘れてしまっても構わないのでは…。



「先生お願いします！」「あいよ～」「…」

日米ヒーローの新たなお楽しみ

連続技コーナーヴァリアブルアシストコンボを狙え

攻撃に防御にいろいろと役に立つヴァリアブルアシストから連続技が入るとなれば、やるしかないでしょう！

担当：ギィ　アシスト：神保町ヒーローズVSストリートライター

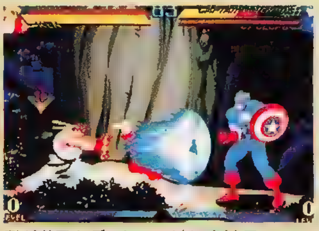
ヴァリアブルアシストからの連続技を狙え！

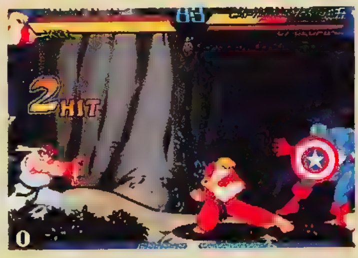
はっきり言ってしまうと、すべてのヴァリアブルアシスト（以下VA）は連続技に組み込むことができる。とはいっても技によって、つなぎ易さつなぎにくさがあり、さらには固有の技との相性もある。
とはいえ、ある程度系統わけできるので、そのタイプ別に見ていくとしよう。

純飛び道具系

リュウ、憲麿呂、春麗、ダルシム、ベガ、（オメガレット）

飛び道具系VAを絡ませた連続技はごく単純。
ダッシュで追いかけてチェーンコンボを決める。あるいはその場から突進系や飛び道具系の必殺技やハイパーコンボを決める。といった具合である。
オメガレッドは飛び道具ではないが、連続技に組み込んだ場合、飛び道具系と似たような使い方が可能でダッシュからのチェーンコンボも入るぞ。


飛び道具をダッシュで追いかけて、

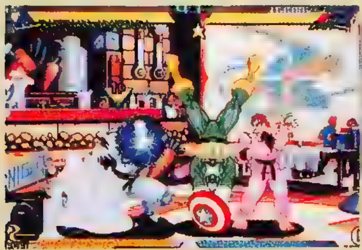


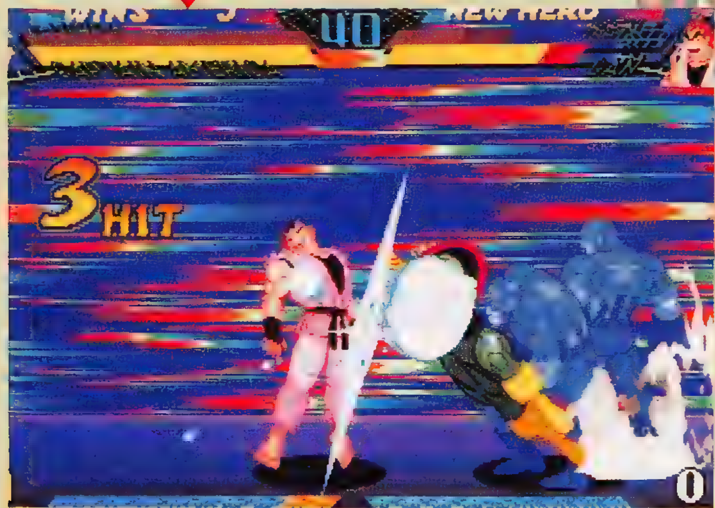
下小Ⓚからのチェーンを狙う。固め連携としても効果的だ。

基本的な連続技例としては、
●サイクロップス：リュウアシストで、
・波動拳（VA）→メガオプティックブラスト
ただし、こういった飛び道具系VAハイパーコンボの形の場合、アシストが出ると同時に決め打ちでハイパーコンボを出さなければならない（飛び道具ヒット時前にハイパーコンボの演出が入る）ものが多く、飛び道具をガードされやすいため、あまり実践的とはいえない。


なかなかくらってくれるもんじゃないよなぁコレは…。

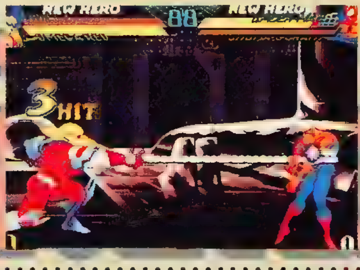
また、ベガ、春麗のものは飛行速度が遅いのでちょっと特殊なこともできる。
●キャプテン：ベガアシストで
・サイコショット（VA）→側転→立ち大Ⓚ→ファイナルジャスティス
サイコショットを追い越し、側転で裏に回って挟み込むことができる。これによって相手との距離が離れずにすむので大Ⓚ→ジャスティスが決まるようになるのだ。


サイコショットを追いかけ側転！左右から挟み込んだ。



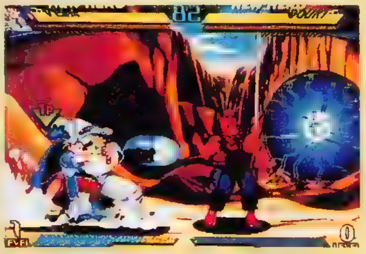
すると夢の多段攻撃からのジャスティスが決まる。

●オメガレッド：ベガアシストで、
・サイコショット（VA）→レバー斜め前下入れ大Ⓚ→小カーボナディウムコイル
実際に当たる順番は下大Ⓚ→サイコショット→コイルで連続技になる。オメガデストロイヤーも入るぞ。

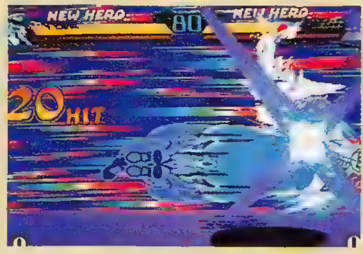


下大Ⓚキャンセルコイルが VAを置いておくことで連続技に。

●ベガ：春麗アシストで、
・大サイコフィールド→気功拳（VA）→中サイコショット→サイコクラッシャー
大サイコフィールドを相手の後ろに出しておき、気功拳で押し込み、サイコフィールドが当たっているところへサイコショット→サイコクラッシャーが決まる。
サイコショットは省いてジャンプ大Ⓚ→下小Ⓚ→立ち大Ⓚ→サイコクラッシャーとやったほうが簡単で威力は高い。
実はVAを省いても（つまりベガ1人でも）連続技になるので難しい割には自己満足系か？（でも減る）。



中Ⓚキャンセルなどから大フィールドを出し、すぐに気功拳でアシスト、



そこからサイコショット→サイコクラッシャー！贅沢なコンボだ。

突進エリアル系

キャプテン、ウルヴァリン、ハルク、シュマゴラス、さくら、ダン

さくら、ダンは突進技ではないが、これらはすべて共通して、ダウンさせせない吹っ飛ばし属性を持っている。
このため、このタイプのVAからの連続技は、直接エリアルにいくか、単発のエリアル開始技を当ててエリアルにいくか、あるいは空中の相手



吹っ飛びの頂点を越えると回復してしまう。追い打ちは素早く。

にも効果的にヒットするものを使っていく必要がある。

このタイプは個々に吹っ飛ばす高さや方向が異なるのでそれぞれ見ていくとしよう。

●スパイダーマン：ウルヴァリンアシストで、

・バーサーカーバレッジ（VA）→立ち中Ⓟ→エリアル

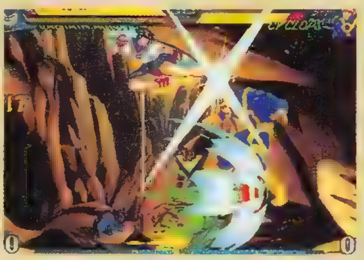
浮かせる高さが意外と高いため、高い位置に当たるエリアル開始技しか連続技にすることができない。

●さくら：キャプテンアメリカアシストで、

・チャージングスターズ（VA）→ジャンプ小Ⓚ→中Ⓚ→中咲桜拳

実はすべての突進エリアル系に共通する連続技がコレ。メインのキャラもさくら以外でもOKだ。

ノーマルジャンプから生でエリアルを決めるのだ。ただし、ノーマルジャンプなのでチェーンが小→中→大の3段なので注意。また、シュマゴラスのVAのみは相手が大きく、手前に吹っ飛ぶのでスーパージャンプから決める必要がある。



突進系はダッシュジャンプで追いかける癖をつけておけば反応しやすい。

●キャプテン：ハルクアシストで、

・ガンマチャージ（VA）→大スターズ&ストライプス

多少遠くともガンマチャージが当たれば、見てからでも大スターズ&ストライプスで追い打ちが可能。

しかも特筆すべきはその威力で3分の1以上を持っていくこと。



2ヒットでこの威力ー3セットで死ねるー

●スパイダーマン：シュマゴラスアシストで、

・ミスティックスマッシュ（VA）→マキシマムスパイダー

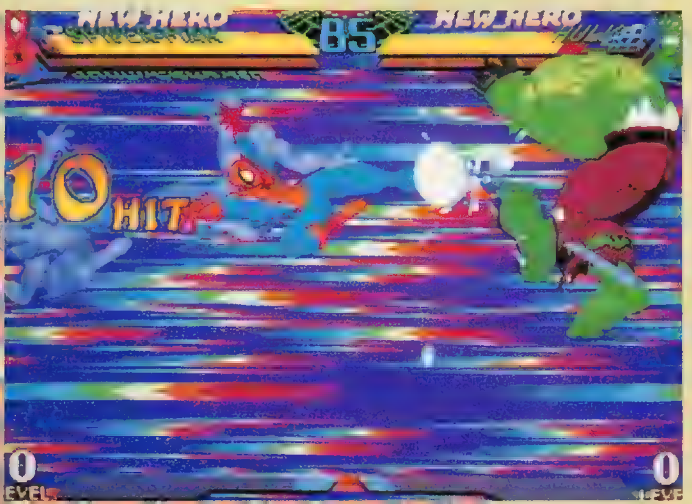
他のVAからでも一応マキシマムスパイダーが入るが、コレが最も安定したものだろう。見た目にもかっこいい。

●リュウ：さくらアシストで、

・春風脚（VA）→波動拳

さくらのVA、春風脚は常にキャラクターの後ろから出てくるため、ダッシュからの連続技などは決まりにくい。

画面端まで一瞬で到達するビーム系のハイパーコンボにつなぐのがオススメだ。



嗚呼、夢にまで見たコンボマキシマムスパイダーだ！

対空エリアル系

サイクロップス、ケン

このグループに含まれるのはサイクロップスとケンのみ。いわゆる昇龍系だ。

やはりこのタイプも相手を吹っ飛ばすものの空中で相手が復活してしまう。

実はサイクロップスのものとケンのものでは、かなり性質が異なり、入る連続技もまったく違う。

●ケン：サイクロップスアシストで、

・ライジングアッパーカット（VA）→大昇龍拳

ライジングアッパーカットが当たったのを見てからでも入るのがおいしい。ライジングアッパーカットの後、リュウなら真・昇龍拳（カス当たり）も決まる。

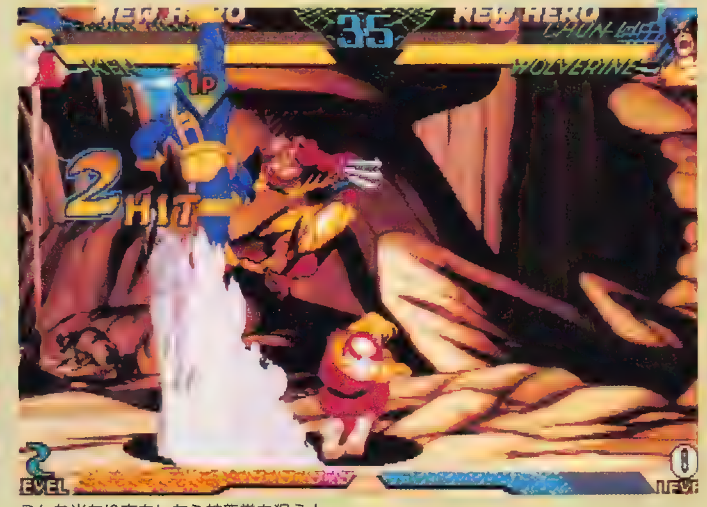
神龍拳も決めることができるが、この場合若干条件が厳しく、相手がジャンプでサイクロップスとケンの間に挟まれるような形でヒットしたときに限られる。また、この場合コマンド入力方向が逆になるので注意しよう。

●誰でもケンアシストで、

・昇龍拳（VA）→後方スーパージャンプエリアル

ケンのVAは相手を一瞬空高く舞いあげてしまうので、ろくな追い打ちが決まらない。

この連続技に関しても条件がシビアで、相手が操作キャラとケンの間に挟まれるような形でヒットしたときに限られる。はっきり言ってケンのVAからは入らないと考えたほうがいいだろう。



こんな当たり方をしたら神龍拳を狙え！

追い打ち自在系

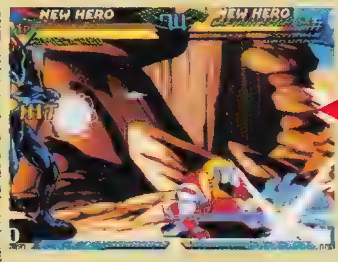
スパイダーマン、ブラックハート、豪鬼

こと連続技に関してはこの3人のヴァリアブルコンビネーションが最強といえるだろう。これらのVAは相手をダウンさせ、空中にいるときはもちろん、ダウンしているところへも追い打ちをかけることができる。

いずれも比較的使いやすいのだが、アシストに出てきたキャラがダメージを受けやす



空中でも追い打ち可能だし、



地面に落ちてからも追い打ち可能だ。

い点に注意。

●**誰でも：スパイダーマンorブラックハートor豪鬼で、**
・VA→ダッシュ下小Ⓚ（小Ⓟ）→エリアル

ほぼ全キャラで可能な連続技。速いタイミングで着地前に下小Ⓚ（シュマゴラスのみ下小Ⓟ）で拾えばダウン回避されることもない。

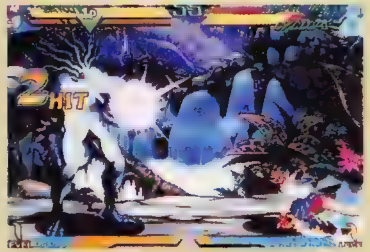
スパイダーマン、ブラックハートの場合は相手を遠くに吹っ飛ばしてしまうので、できれば相手を画面端近くまで追い込んだときのほうが連続技につなぎやすい。

●**さくら：スパイダーマンorブラックハートor豪鬼で、**
・VA→ダッシュ下大Ⓚ→乱れ桜

これも下大Ⓚ→のタイミング次第でダウン回避されることはない。下大Ⓚ→乱れ桜は「下大Ⓚ→春一番」でも「下小Ⓚ・下大Ⓟ→真空波動拳」でもOK。他のキャラでも同様のことが可能だ。というかほかのキャラもほとんどのハイパーコンボが連続技でクリーンヒットする。

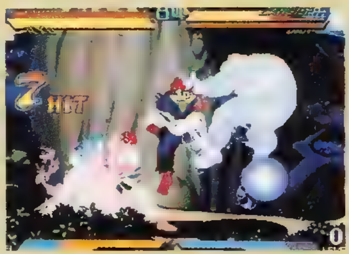
●**リュウ：豪鬼アシストで、**
・竜巻斬空脚（VA）→ダッシュ立ち小Ⓟ→立ち中Ⓚ→立ち大Ⓟ→真空波動拳

豪鬼の竜巻は3ヒットする地面に落ちる瞬間にダッシュ下大Ⓚで拾い、

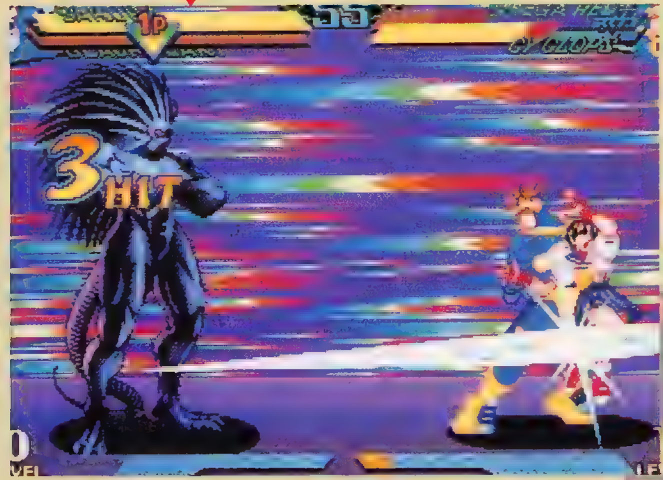


が、この間、相手は空中で固定されているので、ここに同時にヒットするように技を当てていくことで変な吹っ飛び方を防ぎ、この連続技が成立するのだ。小Ⓟを省けば真・昇龍拳や真空竜巻につなぐこともできるぞ。

また、これもリュウ以外の竜巻に巻き込まれている間に手数を稼ぐのだ。



多くのキャラで応用可能な連続技のパターンだ。



キャンセル乱れ桜だ！ジャスティスやエックスもイケる。

またアンなんか系 ザンギエフだけ

ザンギのVAはダウンは奪えるものの追い打ち自在系と異なり、空中での追い打ちは不可能（無敵状態）。追い打ちが可能なのはダウンした瞬間だけである。

●**誰でも：ザンギアシストで、**
・ダブルラリアット（VA）ダッシュ下小Ⓚ→エリアル開始技→エリアル

というのが一応可能。ただし、ダウン回避で逃げることができる。

また、下小Ⓚでなくてもダウン状態で当たる出の速い技であればいいので、真空波動や真空竜巻、バーサーカーバレッジXなんかも入る。

ヴァリアブルアシスト表 完全版

というわけで隠しキャラ6キャラも含めた全キャラのヴァリアブルアシスト表だ。

実際のところ性能は元になったキャラとまったく同一なのだがメカザンギのみは、ハイパーアーマー状態でまったくのけぞることがない。逆にアーマースパイダーマンはアシスト時にはスーパーアーマー能力がなく、小技一発でも帰っていってしまう。

シャドウ（ナッシュ）のヴァリアブルアシストはやはりソニックブーム。出が早く使いやすいがその分、連続技には使いにくい。

表の「属性」の欄はヒットした場合、相手がどのような状態になるかを表したもの。

それぞれには以下のような意味がある。

●**ノーマル**

飛び道具のほとんどがこのタイプで逆に飛び道具以外でこのタイプはオメガレッドのみ。

ヒットしても相手を吹っ飛ばしたりダウンさせたりすることはなく、普通のくらいになっている。

そのため、ほとんど同時攻撃のようなタイミングでないと連続技にはならない。

そのかわり変な吹っ飛びかたもしないので、通常の地上の連続技が問題なく入るのが魅力。

●**エリアル**

「突進エリアル系」の一つ。

相手を斜め上方向に吹っ飛ばすものの内、空中で相手が回復するタイプ。

ほとんど空中で直接追い打ちを狙っていくしかないタイプだ。

●**吹っ飛ばし**

ウルヴァリンのものだけがこのタイプ。やはり「突進エリアル系」の一つ。

吹っ飛んだ相手は着地直前までやられ判定を持っているので、落ち際にエリアル開始技を当てて浮かすこともできる。相手は着地と同時に回復、足払い等は着地点に重ねて置いてもガードされてしまう。

●**吹っ飛ばし＋バウンド**

基本的には「吹っ飛ばし」と同じく着地と同時に回復するが、それと同時に強制的にバウンドさせることができる。

追い打ちし損なっても攻めを続けやすいのが利点。

●**吹っ飛ばし＋ダウン**

本文中「追い打ち自在系」となっているのがこれ。空中はもちろん、ダウンしたところへも追い打ち可能。

●**ダウン**

このタイプはザンギのダブルラリアットのみだ。

ヒットでダウンを奪えるが、追い打ちを決めることができるのは地面に落ちた一瞬のみ。

キャラ	ヴァリアブルアシスト	属性
サイクロップス	ライジングアッパーカット	エリアル
キャプテンアメリカ	チャージングスターズ	吹っ飛ばし＋バウンド
ハルク	ガンマチャージ	エリアル
ウルヴァリン	バーサーカーバレッジ	吹っ飛ばし
スパイダーマン	ウェブスイング	吹っ飛ばし＋ダウン
オメガレッド	立ち大Ⓟ	ノーマル
シュマゴラス	ミスティックスマッシュ	エリアル
ブラックハート	ダークサンダー	吹っ飛ばし＋ダウン
U.S.エージェント	チャージングスターズ	吹っ飛ばし＋バウンド
メフィスト	ダークサンダー	吹っ飛ばし＋ダウン
アーマースパイダーマン	ウェブスイング	吹っ飛ばし＋ダウン
憲磨呂	スーパーファンタスティックトレジャー	ノーマル
リュウ	波動拳	ノーマル
ケン	昇龍拳	エリアル
春麗	気功拳	ノーマル
ダルシム	ヨガファイア	ノーマル
ザンギエフ	ダブルラリアット	ダウン
ベガ	サイコショット	ノーマル
豪鬼	竜巻斬空脚	吹っ飛ばし＋ダウン
さくら	春風脚	吹っ飛ばし＋バウンド
ダン	我道拳	エリアル
メカザンギエフ	ダブルラリアット	ダウン
日焼けしたさくら	春風脚	吹っ飛ばし＋バウンド
シャドウ	ソニックブーム	ノーマル

威力を増やす?コンボを増やす?
連続技コーナーエリアルレイヴ編

前半は威力を重視したエリアル、後半はちょっと変わったエリアルを紹介していこう。

担当：ＫＫＹ-いなりん

威力を重視のエリアルレイヴ

このページでは、HIT数を増やすことより威力を増やすことを考えたエリアルレイヴについて取り上げていく。

ページの下のほうに各キャラごとにまとめた表が載っているが、基本的には1キャラについて条件のないものとあるものを2つ紹介している。

表の見方だが、浮かせ技を当ててからスーパージャンプをして、空中で当てる1発目の技から始まっている。表中の太い矢印は、レバー入れの技を意味している。

空中で何発か技を当てたあと、空中投げを入れたり地上の技までHIT数をつなげると、画面にエリアルレイヴの表示は出ないが、ここではエリアルレイヴとして扱う。

それでは、ここから数キャラについてコメントを書いていくので、下の表と併せて見ていってほしい。

●**リュウ**

多段技の中Ⓟは1発の威力が弱く、よけいにコンボ補正がかかるので使わない。

●**ケン**

①は入力が少し厳しいが威力はそこそこ高い。②は「中Ⓚ→空中投げ」のところはHIT数がつながらない。これは、他キャラの「○○→空中投げ」すべてについて同じことがいえる。

●**春麗**

②は画面端限定のエリアルレイヴ。「下小Ⓚ→立ち中Ⓟ→…」は地上での追い打ち。

●**ダルシム**

相手との間合いが近い場合は、浮かせ技を当てたあと後ろにスーパージャンプするとやり易い。

●**ザンギエフ**

①はクイックダブルラリアットのあと、上から落ちてくる相手が地上に着く前に立ち大Ⓚを当てる。



まだ相手が空中にいるところに立ち大Ⓚを当てる。

●**キャプテンアメリカ**

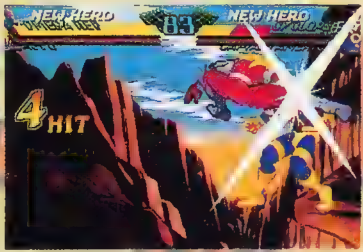
②は画面端限定のエリアルレイヴ。「下小Ⓚ→下大Ⓟ」は倒れている相手への追い打ちだが、キャラによって「レバー下J大Ⓚ→下小Ⓚ」と使い分ける。

●**スパイダーマン**

②は浮かせ技が下中Ⓚ→立ち大Ⓚ時限定のエリアルレイヴ。中Ⓟのあと少し遅らせて中Ⓚにつなげる。

●**オメガレッド**

コイル（中Ⓚ）というのは、中Ⓚボタンで出すカーボナディウムコイルのこと。①については「中Ⓚ→小Ⓚ」のつなぎが難しい。威力はほんの少し落ちるが、小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→コイル（中Ⓚ）にするとかなり楽。②は画面端限定のエリアルレイヴ。



中Ⓚから小Ⓚへのつなぎは、割と早めを意識するとよい。

●**シュマゴラス**

②は画面端限定のエリアルレイヴ。

●**ブラックハート**

②は大Ⓚがヒットする前にキャンセルしないと、相手がレバガチャで回復できるのでつながらない。

最後に、表中に数キャラのところで「○○→空中投げ」とあるが、実はその他のほとんどのキャラがこれが可能である、ということを付け足しておく。

リュウ	①小Ⓟ→小Ⓚ→⬆中Ⓚ→⬆大Ⓚ ②⬆中Ⓚ→真空波動拳	サイクロップス	①小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚ
ケン	①⬆大Ⓚ→昇龍拳 ②小Ⓚ→中Ⓟ→⬆中Ⓚ→空中投げ	キャプテンアメリカ	①中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ ②小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚ→下小Ⓚ→下大Ⓟ
春麗	①中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓚ ②小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→➡大Ⓚ →下小Ⓚ→立ち中Ⓟ→立ち中Ⓚ→立ち大Ⓟ→下大Ⓚ	ハルク	①中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ
ダルシム	①小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓚ	ウルヴァリン	①中Ⓟ→中Ⓚ→ドリルクロー
ザンギエフ	①小Ⓚ→中Ⓚ→クイックダブルラリアット→立ち大Ⓚ ②小Ⓚ→中Ⓚ→スクリューパイルドライバー	スパイダーマン	①中Ⓟ→中Ⓚ→ウェブスイング ②中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→大Ⓚ
ベガ	①小Ⓚ→中Ⓚ→ダブルニープレス ②小Ⓚ→中Ⓚ→サイコクラッシャー	オメガレッド	①中Ⓟ→中Ⓚ→小Ⓚ→中Ⓚ→コイル（中Ⓚ） ②小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→コイル（大Ⓚ）
豪鬼	①中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓚ ②中Ⓟ→中Ⓚ→天魔豪斬空	シュマゴラス	①中Ⓟ→中Ⓚ→小Ⓚ→中Ⓚ→空中投げ ②小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ→空中投げ
さくら	①中Ⓟ→中Ⓚ→波動拳	ブラックハート	①小Ⓟ×3→空中ダッシュ小Ⓟ→空中投げ ②大Ⓚ（ヒット前キャンセル）→ジャッジメントディ
ダン	①中Ⓟ→中Ⓚ→大Ⓟ ②小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→空中投げ	憲磨呂	①小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ →スーパーファンタスティックトレジャー

やっとく!?やめとく!? 自己満エリアル

このページでは、右のページで扱った「威力を重視したエリアル」と、ある意味まったく逆の方向性を目指していく「自己満（足）エリアル」を扱っていく。

自己満エリアルとは、基本的には威力をまったく考えず、コンボ補正も何のその、ただひたすらHIT数を増やしてみるというものである。

相手に当てる技数が単純に多いので、ハイパーコンボゲージが溜まり易いという利点はあるが、ほとんどが無理にHIT数を増やそうとしているので、難度が高く失敗する確率も高くなる。しかもコンボ補正がバリバリかかるので、威力のほうは雀の涙…つまり苦労する割に見返りが少ないので、ここではあえて「自己満エリアル」と呼ぶことにする。

このページでは、スパイダーマン・ウルヴァリン・ダルシム・2段ジャンプを持つキャラを取り上げているが、その他のキャラも含めて自分オリジナルの「自己満エリアル」を探してみてはどうだろうか。

スパイダーマン



スパイダーマンの自己満エリアルは、エリアル中にウェブボールにつないで、再び浮かせ技を当ててエリアルに持っていくものである。ここまで読んで「何、もしや…」と思う人もいるかもしれないが、とりあえず続きを読んでもらおう

立ち中Ⓟで相手を浮かせたらスーパージャンプしてすぐにJ中Ⓚを当てる。これをキャンセルして中のウェブボールにつなぐと、相手は地上に落下するまでウェブに包まれたままになる。

相手に少し遅れてこちらも着地したら、立ち小Ⓟ→立ち中Ⓟと当てて再び浮かせる。このウェブボール→立ち小Ⓟのつなぎはかなり難しい。

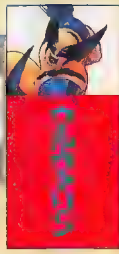
このあとは最初と同じように、スーパージャンプしてすぐにJ中Kを当てて、これをキャンセルして中のウェブボールにつなぐと…。



パシャ!!

あら不思議、なぜかウェブボールは相手を包まずに、当たった瞬間に弾けて消えてしまうのである。おしまい。

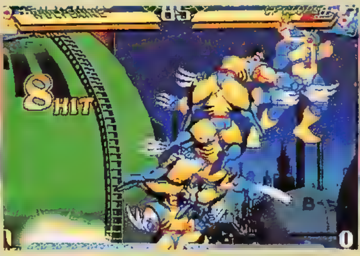
ウルヴァリン



通常しゃがみ小Ⓚからつなげてエリアルレイヴにもっていく場合、地上チェーンコンボで小、中、大でエリアル始動し、空中で小Ⓚ→中Ⓟ×5→中Ⓚ→ドリルクローというのが11ヒットして一番ヒット数が多いのだが、バーサーカーチャージでスピードアップしたときには途中の中Ⓟ×5を7回まで増やすことが可能となる。

スピードアップするので当然エリアルレイヴにもっていくには難しくなる。特に初めの小Ⓚを当てるときにはかなり早めに出さないと拾うことができないので、相手を大Ⓚで持ち上げて、スーパージャンプをした瞬間に小Ⓚを出す感じでちょうどいい。

他に、中Ⓟを入れるときには、パンチの数を数えるのではなく、相手と自分（ウルヴァリン）の位置だけを注意してみて、相手から自分の体が離れていき、これ以上中Ⓟが入らないといった状態のときに中Ⓚに切り替えるほうがやりやすい。



中Ⓟを何発入れられるかが問題。

ダルシム

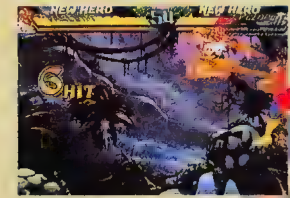


前作でも決めることが可能だったエリアルが、今回も使用可能であることがわかった（少し弱くなっているが）。

まずは相手を画面端に追い込み、近立ち中Ⓟを当てて浮かせよう。浮かせることに成功したら、ダルシムは後ろ（垂直）にスーパージャンプし、長い手足で1回目のエリアルを決めよう。相手キャラの大きさによっては中Ⓟを省いたほうがあとの展開が楽になる。

1回目のエリアル後、ダルシムのジャンプ軌道を垂直に落ちるようにしてから、下降中に小Ⓚからの空中チェーンを再び決めよう。このタイミングはかなり遅めだ。2回目のチェーンが終わったときにダルシムが先に着地すれば成功。すかさず垂直に跳んで3回目のチェーンを決めよう。

2回目のエリアルがカギだ。



遅めのタイミングで2回目のチェーン。ゆっくりつなごう。



エリアルを決めたら、落下する軌道を垂直に修正して…、

2段ジャンプを使え

最後は2段ジャンプを使用した面白いものを紹介しよう。

★サイクロップス（16HIT）

立ち中Ⓟ→SJ→［小Ⓟ・➡小Ⓚ×3］→2段J→［小Ⓟ・➡小Ⓚ×2・➡中Ⓟ・➡中Ⓚ・大Ⓟ・大Ⓚ］→着地→［屈み小Ⓚ・立ち中Ⓚ・立ち大Ⓚ×2］

コツはレバー下入れの技を使うということと、小Ⓚを目押しでつなぐということ。2段ジャンプ後のチェーンはややゆっくりと入力してサイクロップスの落下時間を稼ごう。

ダメージを見ると苦労とは裏腹に非常に小さい。まさに自己満足といった感じだ。地上で屈み小Ⓚ→屈み中Ⓟとやってすぐに投げると、かなり抜けにくい連携となりダメージもそれなりになるので、使ってみよう。



レバー下小Ⓚを目押しでつなぐ、

★C・アメリカ（14HIT）

立ち中Ⓟ→SJ→［小Ⓟ×3］→2段J→［小Ⓟ×2・中Ⓟ・中Ⓚ・大Ⓟ・大Ⓚ・➡大Ⓚ］→着地［屈み小Ⓚ・屈み中Ⓟ・立ち大Ⓟ］

サイクとかなり似たコンボ。小Ⓟの目押しはもちろん重要で、2段ジャンプ後のチェーンを遅めに入力するのも一緒。で、違うのは➡大Ⓚを相手が着地するかしないかのタイミングで当てるという部分。きちんと目押しすること。

サイクロップス同様着地した後、屈み中Ⓟまで入れて投げにいくといい感じだ。

★憲磨呂（13HIT）

屈み中Ⓟ→立ち大Ⓚ→SJ→［小Ⓟ×3］→2段J→［小Ⓟ×2・中Ⓟ・中Ⓚ・大Ⓟ・大Ⓚ］→着地→［屈み小Ⓚ→立ち中Ⓟ→立ち大Ⓟ］

憲磨呂の重要なところは屈み中Ⓟ→屈み大Ⓚで相手をより高く浮かすところ。ただの立ち大Ⓚだけではいけないのだ。

あとはサイクやC・アメリカのように2段ジャンプ後のチェーンを遅めにするということだ。

ここで、より遅めに大Kを当てるようにしないと地上技がつながりにくくなるのでタイミングを体で覚えること。

★春麗（17HIT）

立ち大Ⓚ→SJ→［小Ⓟ・小Ⓚ・中Ⓟ・小Ⓟ・中Ⓟ］→2段J→［小Ⓟ・中Ⓟ・中Ⓚ・大P・➡大Ⓚ×2］→着地→［屈み小Ⓚ・立ち中Ⓟ・立ち中Ⓚ・立ち大Ⓟ・屈み大Ⓚ］

ポイントは中Ⓟにある。ジャンプ中Ⓟは相手ののけぞり時間が結構長く、小攻撃や中攻撃を目押しでつなげられるのだ。

また、レバー前大Kも注意したい。この技でないと次がつながらないからだ。大K×2のところは相手が着地する前に当てないといけないぞ。



春麗は中Ⓟと➡大Ⓚが重要。

エリアルよりも重要だ!

連続技コーナー地上編

このゲームにおける重要なダメージ元なので、各キャラしっかり覚えておこう。

担当：SHO

ダメージを考える

相手の体力を減らすには、攻撃しなければいけないのは当たり前だ。しかも、ゲームのシステムにはエリアルレイヴや、ヴァリアブルアシストなど多種多様な攻撃方法が用意されているので、どの方法でもダメージを与えていくことはできる。

しかし、相手に与えるダメージを考えたとき、最も効率がいい攻撃を選択するのが基本となるわけだ。

前回のX-MEN VSストリートファイターではエリアルレイヴでさまざまな攻撃が可能で、相手に与えるダメージもかなりのものがあったが、今回のMSH VSストリートファイターはエリアルレイヴが非常に弱体化してしまったのだ。

せっかくエリアルレイヴをきれいに決めても、与えるダメージは微々たるもの。これでは、一試合に何度もエリアルレイヴを決めなくては勝負に勝つことはできない。当然相手もそうそうエリアルレイヴを決めさせてくれるわけではないので、非常に闘いが厳しくなってくる。



今回はエリアルレイヴを狙うよりも地上のほうがいい。

そこで、よりダメージを多く与えることのできる地上での連続技を考えてみたい。

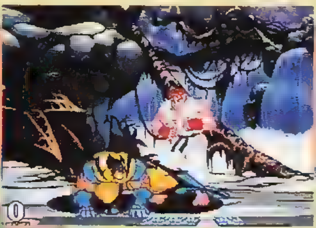
エリアルレイヴを決める場合には、必ずエリアルレイヴ始動技を決めなくてはならないが、地上連続技の場合エリアルレイヴ始動技が決まるような状況で、地上連続技を発動することができる。リスクを考えてみても当然、地上連続技をねらったほうがいい。

地上連続技

ダメージを考えた連続技となると、当然ハイパーコンボを混ぜていくのが基本で、かつあまりヒット数を増やさないほうが威力はある。

表を見てもらえばわかるのだが、ほとんどのキャラが小、中、大というように連続でつなげ、最後の大攻撃にキャンセルをかけてハイパーコンボという連続技になる。

また、一部のキャラは小キックをはぶいて、いきなりダッシュ中キックや大キックからハイパーコンボにつなげるという戦法があり、リュウな


小、



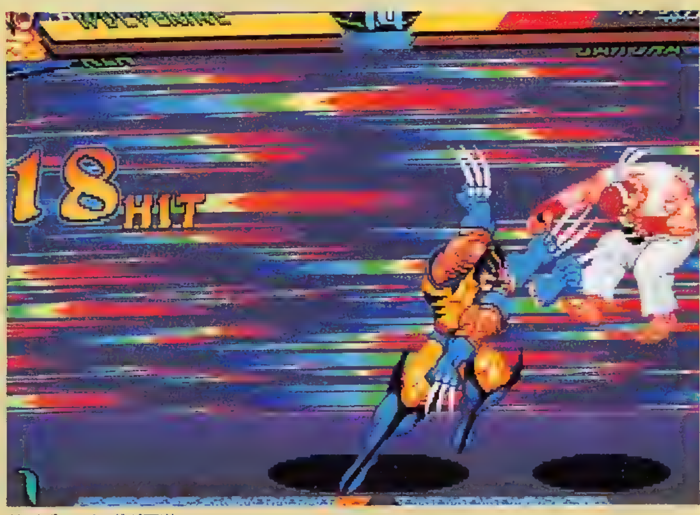
中、



大キャンセル、

ダメージ重視の地上連続技表

キャラ	連続技
サイクロップス	○立ち大Ⓚ→スーパーオプティックブラスト ○立ち小Ⓚ→立ち大Ⓚ→サイクロンキック (立ち大Ⓚはキャラによってスカるので中Ⓚ→サイクロンが安定)
ブラックハート	○立ち大Ⓚキャンセル→大インフェルノ(タイミング重要) ○(画面端)(J中Ⓚ)→立ち大Ⓚ→[ジャッジメント(中～重量級)] or[キャンセル中インフェルノ┬立ち大Ⓚ→ⒶorⒷ(中量級)] └立ち中Ⓟ→アーマゲドン(軽)]
キャプテンアメリカ	○⬇小Ⓚ→⬇中Ⓟ→⬇中Ⓚ→立ち大Ⓟ ○立ち大Ⓚ(ほぼ密着)→ファイナルジャスティス
シュマゴラス	○カオスディメンションの変身で浮かせて→つかむ (他に特筆するものなし)
ウルヴァリン	○⬇小Ⓚ→⬇中Ⓚ→⬇大Ⓟキャンセル ┬バーサーカーバレッジX └フェイタルクロー
リュウ	○中足払い→大足払い→真空竜巻旋風脚 ○立ち大パンチor立ち大Ⓚ→真空波動拳
スパイダーマン	○⬇小Ⓚ→⬇大Ⓚ→クローラーアサルト (⬇大Ⓚ後ダウン回避されると当たらない) ○昇り空中大ウェブボール→マキシムスパイダー (画面端だとつながらない)
ケン	神龍拳→⬇小Ⓚ→立ち中Ⓚ×2→立ち大Ⓟ (画面端) ○⬇小Ⓚ→⬇大Ⓟ→神龍拳(→J⬆中Ⓚ→J⬆大Ⓚ) ○⬇小Ⓚ→立ち大Ⓟ→大波動拳
オメガレッド	○J大Ⓟ→J大Ⓚ→小足払い→中足払い →立ち大Ⓚ→小オメガストライク (立ち大Ⓚが当たらないキャラには⬇大Ⓚに)
春麗	○⬇小Ⓚ→⬇中Ⓟ→(⬇中Ⓚ)→⬇大Ⓟ→千裂脚 ( )内は画面端の場合
ハルク	○J大Ⓚ→⬇大Ⓟ(2段)→ガンマクラッシュ (⬇大Ⓟからのキャンセルを早く)
ザンギエフ	○J大Ⓟ→立ち大Ⓟキャンセル→大バニシングフラット (ゲージ約3分の1のダメージ)



ハイパーコンボが王道。

どがよく使うお手軽で実戦的な戦法だ。

他にも春麗などは、ダッシュ小キック→大パンチを繰り返しながら相手を固め、ヒットを確認した後に大パンチキャンセル千烈脚という戦法が王道だ。

ほとんどのキャラが大攻撃のあとにキャンセルしてハイパーコンボを入れるわけだが、そのキャンセルが遅めのキャンセルでは連続にならないものが多いので、早めのキャンセルをかけられるように練習しておく必要がある。

ハイパーコンボを使わないキャラはオメガレッド、ザンギエフ、ダルシムぐらいだが、オメガレッドとザンギはハイパーコンボを連続でつなげるのは不可能だからだ。それでも威力は申し分ないので問題はない。ダルシムについては、ほとんどつながる連続技がないため、キビシイところだ。



オメガレッドは通常必殺技でも威力はデカイ。

エリアルレイヴと比較してみても、段違いにダメージを与えることができるので、実戦レベルの話になると、エリアルレイヴは狙わずに地上連続技をメインに闘っていこう。

Ⓐ…キャンセルジャッジメントデイ（中量）
Ⓑ…立ち中Ⓟ→アーマゲドン（中量）
※（ ）内の軽・中・重量級表示は相手キャラの重さです。

連続技	キャラ
○立ち小Ⓚ→立ち大Ⓚ（2段）→サイコクラッシャー ○⬇小Ⓚ→⬇中Ⓚ→サイコクラッシャー （立ち大Ⓚはキャラによってスカるので注意）	ベガ
○小Ⓟ→中攻撃（大Ⓚ） （他に特筆するものなし）	ダルシム
○⬇小Ⓚ→立ち中Ⓟ→立ち大Ⓟキャンセル→滅殺豪昇龍（ガードされると危険） ○⬇小Ⓚ→立ち大Ⓟキャンセル→滅殺豪波動 （決め打ちでOK）	豪鬼
○J大Ⓚ→立ち小Ⓚ→立ち大Ⓟ→咲桜拳 ○⬇大Ⓟ┬真空波動拳 　　　　└春一番（画面端）	さくら
○⬇中Ⓚ┬大断空脚 　　　　└震空我道拳（反撃確定） ○⬇小Ⓚ→必勝無頼拳	ダン
○⬇小Ⓚ→⬇中Ⓟ→大Ⓟ→ウルトラバラエティ プライベートメモリーズ（画面端） ○⬇中Ⓟ→アルティメットグランドチャンピオンジャンプ	憲磨呂

小競り合いが続く
第2回 対戦ダイヤグラムの乱

担当：神保町ダークストーカーズ
文：石井せんじ

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire

ヴァンパイア セイヴァー

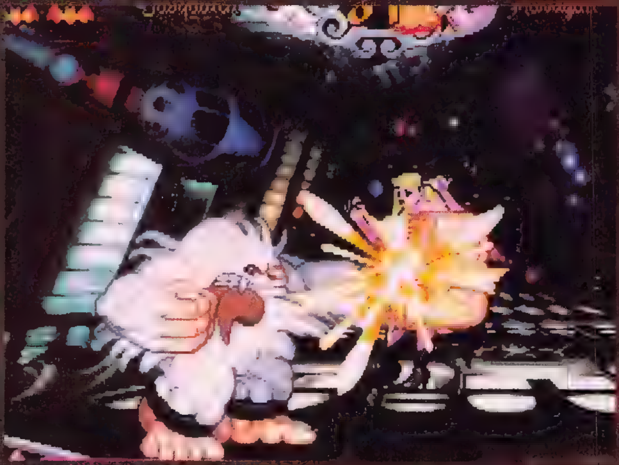
第2回となった対戦ダイヤグラム。順位に大幅な変化はないが、各キャラ同士の編集部の対戦は、徐々に煮詰まってきている。

街の対戦台を見渡すと、カロン、バレッタ、デミトリが目につく。確かに、これらのキャラは安定して使いやすいかもしれない。

だが、スペシャリストとして奥深く楽しむなら、中間グループのアナカリス〜レイレイあたりの6キャラがイイ感じ。じっくり使い込んでもらいたいところだ。

ヴァンパイアセイヴァーは、ダイヤグラム上位だからというのではなく、自分の好きなキャラを使ってこそ楽しめるゲームだと思う。ちょっと使いこなしにくそうでも、やりこんだ分だけ面白くなる。ぜひ幅広く遊んでみてほしい。

それでは、今回は全体の流れ、雰囲気をメインに解説してみよう。



立ち中Pをうまく使うと、よりキビシー。

不動の上位2キャラ キュービィ ＆ サスカッチ

この2キャラの強さは安定しているが、強さの質が全然違う。キュービィはテクニックを駆使して、相手につけこむ隙を与えない強さを見せる。一方、サスカッチは一見互角の勝負に見えるが、チェーンコンボの威力が高く押し切られることが多い（というかほとんど）。勝率でいえばサスカッチも相当なものだ。

この2キャラを使う場合、キュービィは思ったより難しいので、練習が必要。サスカッチの場合は、ショートダッシュ連発、ジャンプ攻撃の基本に加え、ジャンプ逃げ防止の立ち中Pの使い方がポイントとなる。立ち中Pはいろいろな技をつぶせるので、重要になってくる。

当分、この2キャラの強さは動きそうもないという感じ。対抗策は、ホーミング・ショートダッシュを止める技をいかにうまく使っていくかになりそう。

味のあるキャラがそろう Bグループ 混戦の中にも浮き沈みあり

大きく変動したのは、アナカリスVSバレッタ。バレッタに近づかれて、小技・レバー入れ中Pのチェーンを繰り返していくと、アナカリスは動けずとても辛い。

ただ、普段の攻防と、固めたあとどう攻めるかということを総合して考えると、どちらがどのくらい有利なのかの判断は難しい。Bグループの大きい変動といえばこの組み合わせだ。

Bグループ全体を見ると、ザベルが低空ダッシュなどのテクニックにさらに磨きがかかり、上昇気運。

チーム内で下降するのではとウワサされていたのがオルバス。アドバンシングガードにより、オルバスの攻めが封印されてしまうのではというのがその理由であった。

しかしフタを開けてみれば、ダッシュ小Kラッシュの突進力がとても速く、ADガードで離してもすぐ直後には近づかれている。また、低空ドリル大Kや昇り小K・降りドリル大Kを使っていくことによって、対抗できることが判明。結果、オルバスの地位は低下していない。

BグループTOPのカロンは、やや評価が高めかもしれない。跳び込むだけでなく、しっくりしゃがみ中Pなど、技の判定の強さを生かして攻めていくのも1つの戦法。ワンパターンでなく、キャラにより戦法を考えていけば、より安定感を増していく。

一方、バレッタは体の大きいキャラ相手にポイントを荒稼ぎ。戦法自体が大きく変わったわけではないのだが…。

むしろ、編集部ではビシャモン・レイレイの攻めがパワーUPしてきている。数字には反映されていないが、今後に期待が持てそう。この2キャラに加えて、オルバス、アナカリス、ザベルあたりにスペシャリストをよく見かける。やりこみを反映しやすいオイシイキャラクターかも。



部でバレッタ最強説も根強い。2段ジャンプは守りが堅い。



今回のビシャモンは、研究してこそ強さを発揮する。



オルバス使いはスペシャリスト揃い。やっぱりイケテル。

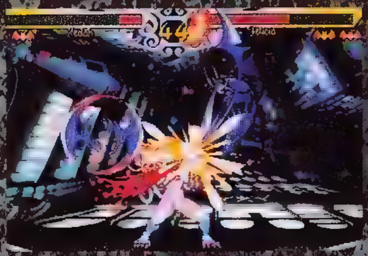
暗黒のジェダ教信者の野望は果てしなく続く

前回に比べ、確実に上昇しつつあるジェダ。まだまだBグループに近づくには遠いとはいえ、めちゃくちゃ戦法は進化していっている。

ダッシュや滑空の使い方にしても、相手キャラに対して相当変わってくる。低空ダッシュ、バックダッシュ滑空を使うか、レバーを上2回の滑空（少し高い）を使うか、通常ジャンプを多めに使うか、キャラにより狙いが違う。

単純にガード不能技を当てるにしても、より当たってくれやすい方法が考え出されていく。微々たる無数の進歩がわずかなパワーUPにつながり、信者の世界制覇の野望をより狂信へと近づける。何を隠そう私もその一人。

今回、ビクトルに対してはティオ＝セーガをしつこく重ね、立ち・ダッシュ大Pを使って徹底的に待つことによってランクUP。対リリス戦は逆にジェダ側の攻撃力アップに比べ、リリス側の攻めが変わらないため数値が動いた。



セイヴァー対戦ダイヤグラムVer.4

	QB	サスカッチ	ガロン	バレッタ	アナカリス	オルバス	デミトリ	ザベル	フェシリア	ビシャモン	レイレイ	ジェダ	モリガン	リリス	ビクトル	合計
QB	＼	5	5	7	7	7	6	6	7	6	7	6	7	8	8	92(+22)
サスカッチ	5	＼	5	6	5	6	6	6	6	5	6	7	7	7	7	84(+14)
ガロン	5	5	＼	6	4	4	6	6	6	6	6	7	6	6	5	78(+8)
バレッタ	3	4	4	＼	7	6	5	4	4	6	4	7	6	7	7	74(+4)
アナカリス	3	5	6	3	＼	6	4	5	6	5	5	5	7	6	7	73(+3)
オルバス	3	4	6	4	4	＼	4	6	4	6	6	6	6	7	7	73(+3)
デミトリ	4	4	4	5	6	6	＼	6	5	5	4	6	6	5	6	72(+2)
ザベル	4	4	4	6	5	4	4	＼	5	5	5	6	6	6	7	71(+1)
フェリシア	4	4	4	6	4	6	5	5	＼	5	4	7	6	6	5	71(+1)
ビシャモン	3	5	4	4	5	4	5	5	5	＼	6	5	7	6	6	70(±0)
レイレイ	3	4	4	6	5	4	6	5	6	4	＼	5	5	6	5	68(−2)
ジェダ	4	3	3	3	5	4	4	4	3	5	5	＼	5	6	6	60(−10)
モリガン	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	5	5	＼	5	6	57(−13)
リリス	2	3	4	3	4	3	5	4	4	4	4	4	5	＼	6	55(−15)
ビクトル	2	3	5	3	3	3	4	3	5	4	5	4	4	4	＼	52(−18)

一方、ビシャモン戦は、ビシャモンの立ち大Pをジェダの空中の中Pなどに合わせるなど、ビシャモン側の進歩により五分五分に。対フェリシアは、進歩したものの、結局ジェダ側の強がりがバレてランクダウンというところか。

下位3キャラ彼らの未来はそれぞれに違う!?

ちょっと厳しい感のある下位3キャラ。だが、各キャラごとに微妙に状況は違う。

いまだプレイヤー層は広いモリガン。このキャラは発展性・可能性をいまだに秘めている。ダッシュ系をいかに使うかなど、スペシャリストの強さは十分引き出せるキャラである。

一方、リリスはやや攻めが単調になりやすく、厳しくなっている。

現実の強さには、全キャラ共通ともいえる空中戦のうまさが勝率に反映しやすい。マスター同士だとそこが相殺され、厳しくなってくる。

ビクトルは、個々の技をみるといけそうなのだが、徹底した戦法を取られると辛い。しかし、相手も人間。ビクトル相手に120%本気で全面的な戦法を徹底してくる人は少ない。

攻めを磨いてスペシャリストになって、隙につけ込んでいけば勝機も見えてくると信じよう。

ちょっと息抜きしよう

反撃して強くなれ［マニアック編］

今回はちょっと変わった攻撃への反撃を紹介。たまにはこんなのもいいよね!?

担当：P・鈴木

反撃講座の今回は、いっけん覚えていてもしょうがなさそうだが、実はちょっと使えたりする技への対処法をキャラ別に紹介しよう。息抜きしながらちょっとだけ強くなってのも悪くはないと思うんだけど、どうかな？

アナカリス

●棺の舞（カンオケアタック）

地上で棺を出された場合アナカリスは宙に浮いていることをご存知だろうか。

実は（というか当然だが）、このときアナカリスの足下にはくらい判定がないのである。足払いからのチェーンコンボは入らないのだ!!

対処法は簡単だ。立ちパンチなどの、上に攻撃判定を持つ技から連続技を決めればいい。1発攻撃をくらってアナカリスは地上やられポーズに変わるので、連続技は全弾決まるのだ。

似たような技に、モリガンの挑発がある。「私のものにならない？」「なりません」



残念無念、また来年。当たらなくてイヤーン。

●咎めの穴（ダウン中にバンザイ）

アナカリスを転ばせて、ダウン攻撃にいこうとしたら逆に反撃されてしまった人もいるだろう。実にこの技はいやらしい。

対処法はアナカリスが勝手にバンザイをした後には、ほんの一瞬だけ地上やられ判定があるので（デモングレイトルの隙ぐらい小さい）、このわずかな時間にきっちり大ダメージを与えるのが1つの手。

また、アナカリスの体が閉じる前に空中にやられ判定があるので、必殺技などの単体ダメージが大きい技で反撃するのもいいだろう。

マニアックネタとして、ダウン攻撃にいった後すぐにダークフォースを発動し、光を避けて反撃するというものがある。実用度もやや高め？



おらっ、ダウン攻撃だ！（ここでボタン縦押し連打）



いえーい、やったね。すごい連続技入れてあげる。

●ESダウン攻撃

くらってしまった後でも、その場起きからの反撃が可能であるキャラがいる。反撃できなくてもアナカリス側が不利なので攻めていいだろう。

●ガードキャンセル



くらってしまっても、前に歩いて投げ入力。



こんなケース、よくあるよね？ 反撃狙うか、中段で攻めるか…。

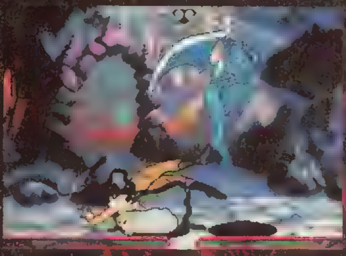
くらってしまった後、変身中にアナカリス側へ歩き、投げボタン連打。こうすれば、投げか投げ失敗時の通常技が出るので、もれなく反撃技だ。

リリス

●ESシャイニングブレード（うっやっ、いっけーー）

リリスの昇竜拳をくらってしまったが、最初の1発しかくらわないで地面に着地（ダウン）してしまったことはないだろうか？

この場合も、その場起きからの反撃が確実に決まってしまう。それだけに、リリス側もこの技を使うことに抵抗があるようだ。



浮いたって通常技で潰しちゃうもんね。

ビシャモン

●空中投げされて受け身が成功したとき（機械が笑う）

「TEC HIT!!」の声とともに受け身に成功した瞬間は、自分は地上ですぐに立ち直り、ビシャモンは空中で余韻にひたっている（つまり無防備）展開になっている。このとき素早くビシャモンに対して空中で1発ダメージの大きい技を出せば、空中投げされたとき以上のダメージを与えることが可能だ。最近、流行りの投げ抜け反撃法だね。



機械と一緒にTEC HIT!と叫べばビシャモンも悔しさ倍増。

一応、ビクトル・オルバスの空中投げも同じタイプ。相手プレイヤーが本当に自分に酔っていてガードをしていなかった場合は反撃のチャンスになる（のか？）

●ES辻疾風（ハラキリ）ダウン攻撃

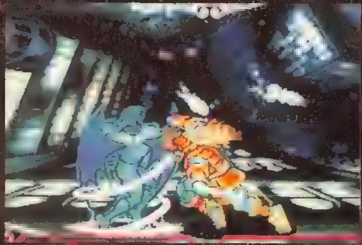
かっこよく闘おうとしてハラキリを使ってくるビシャモン。すかさずダウン攻撃を重ねてさらに攻めてやろう。

こんなビシャモンに対しては、ダウン攻撃の着地を投げてしまうのが有効だ。実は、絶対にハラキリからのダウン攻撃は決まらないのである。それなら怖くないでしょ？

個人的には投げが安定していておすすめ。大ダメージを狙ってのチェーンコンボや、攻めるために中段攻撃スタートってのも面白いね。

●辻疾風（つじはやて）

ノーマル段の話。絡め魂をくらってしまった後でも、急いで回復すれば「ぬりゃー」をくらわずにすむことがある。このときに往復していくビシャモンをとらえて反撃できれば、君はビシャモンハンターの名を与えられるだろう。



レバガチャスピードが違うんだよ!! 消えな。

ただし、であるかもし、ビシャモンの攻撃と相打ちになってしまった場合は、「ああ、素直に真っ二つにされておくんだった…」という結果になってしまうので覚悟しておくこと（特殊技のために、くらいポーズの時間が極端に長くなり、連続技をくらい放題になってしまうのだ!!）。

デミトリ

●ESカオスフレア

くらってしまった後でも、回復が可能である。もし、フレアをくらってしまって、そこからデミトリが追撃を狙ってきた場合でも、回復後ガード、その後反撃という手が残っているぞ。

今回はマニアックにお送りした反撃講座。次号も必見！

とっても使える!?
連打キャンセルを知ろう

ただ何気なく刻むのではなく、理論も知って有効に使っていこう。

担当：はまー

「連打して出した小攻撃は、単発で出したときのものよりも相手のくらい・ガード時間が長くなる」——この特殊な現象とその効果を、実は今までハッキリと説明していなかったはずなので、ここでもう一度まとまった形で解説しようと思う。

小技2発がキーポイント

セイヴァーではチェーンコンボのほかに、小攻撃を連打する（これを連打キャンセルと呼ぶ）ことでも通常技を連続で当てることができる（ただ、連打できる技はキャラごとに決まっており、これから説明するテクニックを十分生かせない可能性があることはご了承いただきたい）。

この連打は、小攻撃の攻撃力が発生した後、その技の戻り中に再び同じボタンを押すことにより、戻りのモーションをキャンセルして次の攻撃を出すという仕組みになっている。そして、最初の1発目に出した技と戻りをキャンセルして出した2発目以降では、技のモーションこそ同じだが、そのヒット効果が大きく違っている。具体的には、連打して出した小攻撃はヒット（ガード）時間が中攻撃と同等になっているのである。自分の硬直そのものは変化がないので、相対的に見れば普段よりも早いタイミングで動き出せることになる。



下小K1発ではこの程度しか先に動けないが、



2発以上[illegible]これだけ早く動けるようになる。

相対的に早く動けるということは、連続技を狙うにしても連携を組み立てるにしても、大きな助けとなってくれる。



ダッシュ小P→立ち小Pまではのけぞりが短いが、



次の小Pでのけぞりを長くできるので、さらに下中P・絡め魂などを狙えるようになる。

例えば、チェーンを使わずに小・中・必殺技とつなぐ場合、小の硬直が大きいと中の前に逃げられたり反撃されたりしてしまう可能性があるが、小×2・中・必殺技とすれば、その可能性は非常に低くなる（小攻撃の硬直が短ければ中攻撃が連続ヒットする）。中へのつなぎを考えないとしても、例えばショートジャンプ系のダッシュを持つキャラは、ただ単発で刻んだときよりも安全にダッシュ技を出すまでの時間を確保できるようになる。

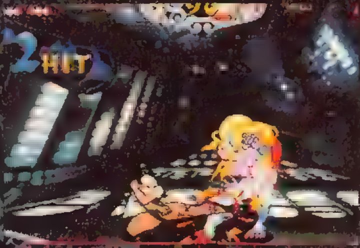


相手の硬直中に宙に浮ける。

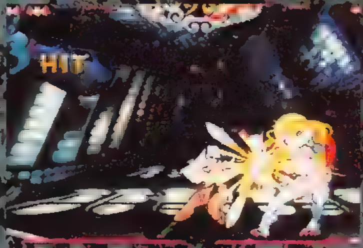
連携でも使おう

もう1つ、連打キャンセルのメリットとして「連打するタイミングを自由に変えられる」というのがある。チェーンや多段攻撃では必ず一定の間隔でしか攻撃を出せないため、ガードキャンセルの格好の的となってしまうが、連打キャンセルは「技の戻り中であればいつでもキャンセルできる」ので、連続ガードにならないように仕掛けられる。

さらに、連打キャンセルは「空振りでも可能」「立ち・しゃがみを切り換えることができる」という特長も持つ。相手の起き上がりに連打して重ねておき2発目以降を当てれば、1回当てただけでも中攻撃の硬化時間になるし、しゃがみ小Pが連打できない技でも、立ち小Pが連打可能であれば「立ち小P（空振りでもOK）・しゃがみ小P」で同様の効果を得ることができる。



下小Kは連打で[illegible]小Kからつなげば[illegible]



[illegible]

連打？目押し？

逆に、連打キャンセルのようでそうでない状況もある。

例えば、小P・小Kのチェーン。小攻撃が連続でヒットするので錯覚しがちだが、そこで止めても相手の硬直時間は小のままだ。ただし、小Kが連打できる技であれば、小P・小K・小Kで硬直を長くすることはできる。

また、連打キャンセルではないが連続ヒットする小攻撃もある。セイヴァーでは[illegible]硬直でもそこそこ長い[illegible]これに該当する[illegible]い。また、連打キャン[illegible]能な技の中には[illegible]打しなくても目押しでつながってしまう」ほど高性能なものもある。あまり刻みのタイミングを遅くしてしまうと硬直が短くなってしまうので注意しよう。



[illegible]はあらゆる小技がつ[illegible]どれも目押し。

待ちを崩すだけじゃない

コマンド投げ 解析編

キャラごとに気づきにくい長所と短所のあるコマンド投げ。アドバンシングガード対策にもどうぞ。

担当：ギィ

コマンド投げを見直そう

ヴァンパイアセイヴァーでは全キャラがコマンド投げ、あるいは何らかのガード不能技を持っている。

それはセイヴァーが攻めが強いゲームであると同時に、ガードキャンセルやアドバンシングガードといった守りと、そこからの反撃が強いゲームであることも意味しているのだ。



せっかくのラッシュもアドバンシングガードで振り出しに。

「いくらきつい攻めでもガードされればダメージ与えられないし、ガードキャンセルで反撃されるし、そうでなくともアドバンシングガードですぐに押し返されちゃうし…」ってなときに便利なのはやっぱりコマンド投げやガード不能技。投げの強さを知らずに使わないのはもったいないし、投げの欠点を知らずに使うのは危険。利点と欠点を把握して活用していこう。

無敵・無敵・無敵！

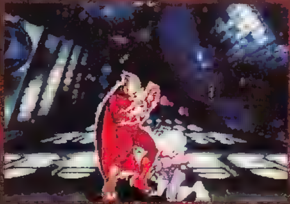
ボタンを押すと同時に投げが成立する通常投げと異なり、コマンドの完成から投げの成立まで時間がかかるのがコマンド投げの欠点（ビクトル除く、表参照）。

しかし、その欠点を補ってあまりあるのが一部キャラのコマンド投げのつかみモーションに存在する無敵時間。

ジャンプや無敵技で逃げられる可能性はあるものの、小技で割り込まれたり、投げ返されることもない。

ダッシュから投げにいくときはもちろん、無敵時間があると起き上がりリバーサルでも狙っていけるので心強い。

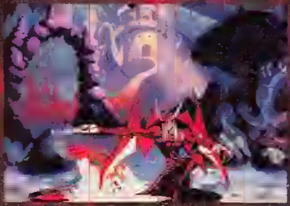
無敵コマンド投げはアドバンシングガード&保険の小技連打対策としても非常に効果的だぞ。



コマンド投げを入力しても掴むまでに時間がかかるので



逆に投げられてしまったりする。



非常に姿勢の低いダッシュから。



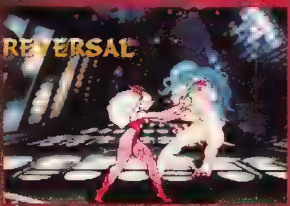
無敵のコマンド投げ。こりゃあ強えぇ。



でもジャンプされればやっぱりこうなる。

コマンド投げ性能表

キャラ	コマンド投げ	成立	無敵
デミトリ	ネガティブストーレン	5	
ガロン	ワイルドサーキュラー	1	○
ビクトル	メガスパイク、他すべて	0	
ビシャモン	切り捨て御免	7	○
オルバス	クリスタルランサー	1	○
	ジェムズアンガー	4	○
ザベル	スカルパニッシュ	1	
アナカリス	×		
フェリシア	ヘルキャット	1	
レイレイ	放天[illegible]	1	
サスカッチ	ビッグブランチ、他すべて	1	
キュービィ	O.M.	1	○
バレッタ	センチメンタルタイフーン	1	○
ジェダ	サン＝パッサーレ	5	
モリガン	ベクタードレイン	3	○
リリス	×		



無敵時間があるならリバーサルでも使える。ビクトルもOK。



アドバンシング対策としてもいける。鬼首ではこうはいかない。

投げられないその瞬間

基本的にヴァンパイアセイヴァーでは投げやガード不能技が連続技になったり、ガードから確定したりということはない。

それは投げられないように設定されている時間があるためだ。

攻撃ヒット後のくらいポーズ中、ガード硬直中はもちろん、ヒット硬直、ガード硬直から回復してから「5フレーム間」も投げられることはない。



起き上がりも4フレームの余裕がある。

また、起き上がり時も同様で、起き上がりきってから「4フレーム間」も投げられることはなく、起き上がりにガード不能などを重ねられてもくらうことはない。



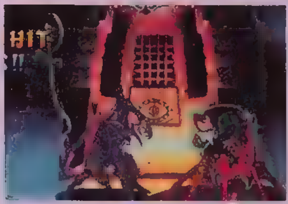
ヒット中。当然投げることはできない。ガード中も同様。



くらい硬直中。ここで決まれば連続技だけどやっぱり無理。



くらいが解けてから5フレーム間も投げられることはない。ここでジャンプ等で余裕で脱出可能。



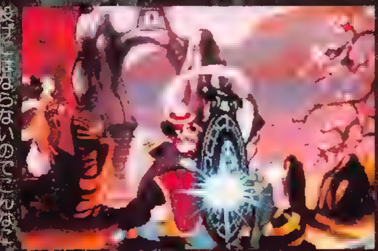
くらいが解けてから6フレーム経過。ここでやっと投げられ判定が復活する。

してかかれ!!

このとき注意しておきたいのがコマンド投げの入力。投げられない状態でコマンドを入れても投げにならない、つまり投げを置いておくことができないということ。



ちょっと早めに入力して、投げられるようになった瞬間に投げてやろうなんて企むと、



投げにはならないのでこんなことになってしまう。

ビクトル、サスカッチはどこでもコマンド投げを入力することができるが、ビクトルに関しては入力と同時に投げの成立、失敗が決まるのでやはり重ねることはできない。



コマンド入力の完成した瞬間に成功か失敗かが決まってしまっているビクトルのコマンド投げ。

サスカッチだけ早めに出しておくこともできるがわずか1フレーム、ほとんど効果を実感することはないだろう。

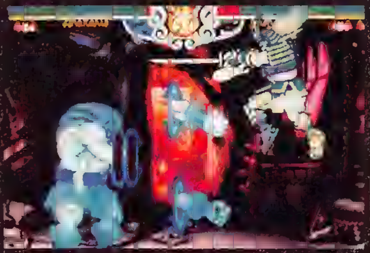
また、地上でも空中でも決まる投げ、ガード不能技はジェダのネロ=ファティカ、イフ=スピンタ、アナカリスの奈落の穴、咎めの穴、オルバスのウォータージェイルの5つ。



こんな状況に追い込まれたほうが悪いっていうことで…。

これら以外のガード不能技、投げはすべてジャンプでかわすことができるぞ。

逆に確実に投げ、ガード不能が決まってしまう瞬間がある。



着地点に重なっているとジャンプでも回避不能。

それはジャンプの着地の瞬間で、完全なタイミングで投げを合わされたり、着地にガード不能を重ねられたりしていると回避することはできないのだ。



こういう状況も相手次第で投げが確定。



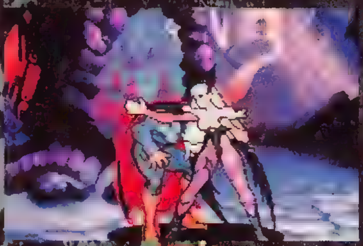
お互いに同時に投げ合った場合、どちらの投げが決まるかは完全に運任せ。2分の1の確率でどちらか一方の投げが決まる。

コマンド投げ、ガード不能技も同様で、お互いの投げ判定が同時に発生した場合は、2分の1の確率でどちらかの技が決まるようになっている。



どちらが決まるかは2分の1。滅多にない状況だけどね。

また、無敵状態には投げやガード不能は決まらないが、



2分の1で投げが決まり、無敵技が出ないか、



投げやガード不能を回避するのに無敵技を出す、というのは実は完全なものではない。

投げと無敵技が同時に入力された場合もやはり2分の1の確率で投げが成立してしまうためだ。無敵技が出れば投げは成立せず、投げが成立すれば無敵技は出ない。

ジャンプだけは投げと同時であっても回避することが可能だ。

2分の1で無敵技が出[illegible]無効化される[illegible]



現場直結主義でクリエイターを養成 大阪校・本科【全日制】 98年度生募集中

- ■ゲームクリエイター科(2年制) ●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●ゲームシナリオ●ゲームプランナー
- ■CGアニメクリエイター科(2年制) ●CM・テレビタイトルなどのCGアーティストをめざす
- ■声優タレント科(2年制) ●アニメ・映画・テレビ・ラジオ・CM・ビデオ・ゲーム・音楽・舞台等 デビューへの道
- ■コミック科(2年制) ●ファンタジーコミック作家・少年マンガ家・少女マンガ家・青年マンガ家他、オールジャンルでマンガ家プロデビュー指導
- ■ノベルス・ライター科 (2年制) ●ファンタジーノベルス・SF・ミステリー・コミック原作・ゲームライター・シナリオライター・音楽ライターをめざす

大阪校開校記念第一期生特典!!

第一期生特別奨学金を入学者全員に授与！

入学者全員・東京ゲームショウ見学ツアー開催！

大阪校個別相談会実施中!! 毎週 月・水・金曜 お申し込み・お問い合わせは電話にてお気軽に。
〒564 大阪府吹田市広芝町10-40水川ビル9F 【最寄駅】地下鉄御堂筋線「江坂」徒歩2分 TEL.06-386-0266

東京校・本科【全日制】 98年度生募集中

■ゲームクリエイター科(2年制) ゲームプログラマーコース ゲーム企画シナリオライターコース ゲームグラフィッカーコース	■マルチメディアクリエイター科(2年制)
	■声優タレント科(2年制)
	■アニメーター科(2年制)
■ゲームクリエイター研究科(3年制)	■コミック科(2年制)
■CGアニメクリエイター科(2年制)	■ノベルス・ライター科(2年制)

東京校・実践夜間専科 授業時間 (19:00〜21:30) 97年度10月生募集中

■ゲームクリエイター専科 ゲームクリエイター基礎コース ゲームプログラムコース	■アニメーター専科
	■アニメーション演出専科
■CGクリエイター専科	■ファンタジーイラスト専科
■マルチメディアクリエイター専科	■コミック専科
■声優専科	■ノベルス専科

東京校 才能発掘学院 大阪校

アミューズメントメディア総合学院

【東京校事務局】〒150 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 最寄駅／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分
【大阪校開校準備室】〒564 大阪府吹田市広芝町10-40水川ビル9F TEL.06-386-0266 最寄駅／地下鉄御堂筋線「江坂」徒歩2分

98年度生願書受付中！

東京校・大阪校 資料・説明会のお問い合わせ 学校見学随時受付中! 0120-41-4600

入学案内無料進呈【申込方法】 官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望校(東京・大阪) 7.志望学科、8.雑誌名
〒150 東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院
FAX.03-3406-5070 ゲーメスト⑧係

〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします。 http：//www.amgakuin.com/

CONTENTS

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.201
9.30 September 1997

真実はそこにある!?答えはAMショーへ!!
迫り来るニューゲーム! 自らの眼で確かめろ!!

宿題は終わった! 新たな気分でトライ!
未曾有のゲーム攻略! 心してかかれ!!

GAMEST200号記念企画

NEW GAME初弾

ビデオゲームアップデイツ

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

アーケードゲーム業界秋の一大イベント「AMショー」は4日間にわたって開催される。
9月18日から21日の日程のうち、後半の2日間、20日(土)と21日(日)が一般参加日となっている。
前半の2日間は業者向けで、一般参加者は入場できない。日時を間違えないように注意しよう。
なお、今年から入場チケットは前売りをおこなうということで、今までチャンスが無かった人はこぞって参加しよう!前売りチケットについての情報は、150ページからのインフォメーションコーナーでお知らせしているので、そちらを参照してほしい。



今号のむーちゃん (広島県 タカアシくん)

今年の花火大会は全滅、海もプールも結局行けずに夏は終わった…。ちょほほ。

掲載広告ご案内

表紙:「ストリートファイターⅢ2ndインパクト」
イラストby 藤原ひさし
表紙写真:「ファイティング武術」

そなたの血と肉を我が身に捧げよ…

デミトリ 新しき血の饗宴



闇の眷族の証として貴殿に新たなる戦術と知恵を与えよう。

担当：GYU

華麗なる空中チェーンの世界

かなり前の話だが、「デミトリの跳び込みはジャンプ中キック・ジャンプ大パンチが基本」と解説した。

しかし、これはあくまで基本中の基本に過ぎない。まずはデミトリの華麗なる跳び込みの世界を、パターン別に細かく紹介していこう。

●相手が空中投げを狙っている場合

ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチによる空中チェーンでは、相手がこちらの跳び込みに合わせて、空中投げを狙ってくると、一方的に負けてしまうことが多い。

そこで相手の空中投げに対抗する場合は、ジャンプ中パンチ→ジャンプ中キックによる跳び込みを薦める。

この空中チェーンをタイミングよく繰り出せば、1段目のジャンプ中パンチの入力で、相手に空中投げを決めることができるうえ、仮に相手に投げ負けたとしても、自動的にテックヒット（投げ抜け）になることが多いからだ。

ちなみにこのジャンプ中パンチは、下方向への攻撃判定がかなり強いといったメリットも持っているので、ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチよりも、こちらの空中チェーンを跳び込みのメインとして用いてもいいだろう。



J中P→J中Kなら自動で空中投げになってくれることも…。

●跳び込みで地上の相手にラッシュを仕掛ける場合

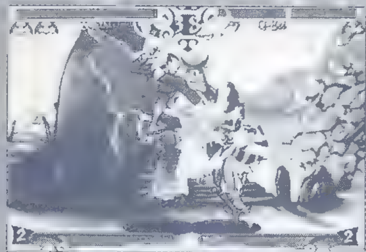
相手の攻撃の隙に跳び込むことができたなら、ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチからのチェーンコンボを叩き込むことが理想といえるが、これはあくまで理想。

相手の状態にかかわらず跳び込む場合は、昇りジャンプ攻撃からの空中チェーンで威圧していくようにしたい。

例えば、昇りジャンプ小パンチ・ジャンプ小キック→中キックといった空中チェーンを繰り出すとしよう。

この空中チェーンならば、昇りジャンプ小パンチ→ジャンプ小キックで相手にプレッシャーを与えつつ、下りのジャンプ中キックで地上の相手を攻撃することができるのだ。

仮に相手がこちらのジャンプを見てからジャンプしようとしても、昇りのジャンプ攻撃で相手の行動を制限することも可能。この空中チェーンは必ずマスターするようにしてほしい。



昇りJ小P→J小Kで牽制しつつ跳び込み…、

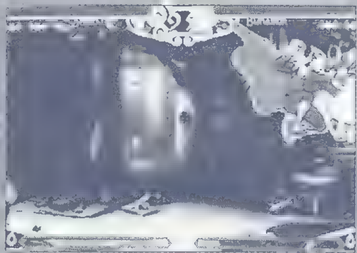


本命のJ中Kをめくりでヒットさせたりもできる。

●空中ガードで対応する相手に対しての跳び込み

ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチや、ジャンプ中パンチ→ジャンプ中キックといったこちらの空中2段チェーンに、空中ガードでいったんガードしてから反撃を狙ってくる相手に対しては、より多段の空中チェーンで相手を固めて、反撃のチャンスを与えないようにする。

ちなみにこういった状況では、昇りジャンプ小パンチ→ジャンプ小キック→ジャンプ中パンチ→ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチの空中5段チェーンがオススメ。この空中チェーンなら相手に空中ガードさせたまま、自分が先に着地することができるので、反撃を受ける可能性を低くすることができるからだ。



空中ガードさせた相手にJ小P・J小K・J中P・J中K…、



そしてJ大Pの空中チェーンで固めて先に着地して…、

また相手を画面端に追い込んだ状況で、この空中チェーンを空中ガードさせたならば、着地後に立ち小パンチを繰り出して、相手を撃墜することも可能だ。相手を撃墜した後は、もちろんガード不能技やチェーンコンボを重ねて、さらに攻め立てるようにしよう。

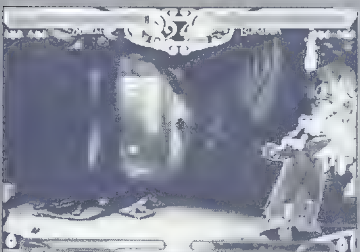
跳び込みからの選択肢

跳び込みがガードされた場合の連携（派生）は以前にも説明したが、ここでは具体的な使い分け方について解説していこう。

●ガード&通常技連打に対して

こちらの跳び込みをガードした後にガードで固まる相手や、アドヴァンシングガードを狙って通常技を連打する相手に対しては、ガード不能技が有効だ。

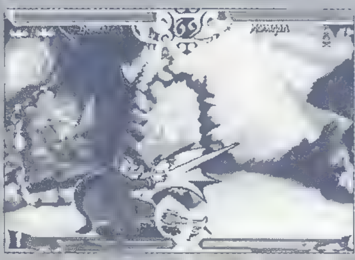
着地後に直接繰り出す場合はもちろんのこと、小足払い→ミッドナイトブリスやしゃがみ小パンチ（→中パンチ）→ミッドナイトプレジャーといった連携ならば、相手の通常技に負けることはまずない。アドヴァンシングガードで間合いを離される前に、ガード不



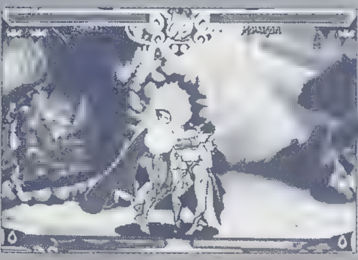
立ち小P→撃墜、この後はガード不能技でも重ねてやれ！

能技を繰り出すようにしよう。

ただし、これらはジャンプやガードキャンセルに負けて



小足払い→ミッドナイトブリスや下小P→プレジャーなら…、



通常技に負けることはない（ただしジャンプには負ける）。

しまうので（リーバサルの昇龍拳系にも負けることがある）、他の攻撃とうまく使い分けていくこともちろん必要だ。

●空中ガードに対して

ガード不能技を警戒してジャンプで相手が逃げようとするなら、小足払いを置いておくといい。発生の早い小足払いなら、相手のジャンプの出掛かりを潰すことができる。ゆえに小足払い→ミッドナイトブリスと見せかけて、実は小足払い・小足払い・中足払い・大足払いのチェーンコンボといった2択攻撃も非常に有効というわけだ（ただしどちらもガードキャンセルには負けるが）。


相手のジャンプは小足払いで防ぐことができる。

●ガードキャンセルに対して

こちらのチェーンコンボに対してガードキャンセルを狙ってくる相手には、連携の手を休めて相手のGC技をガードしてから反撃することが望ましい。

しかし相手がGC専用技を入力している場合は、通常技に化けてしまうので、あえてガード不能技を狙うようにしてもいいだろう。

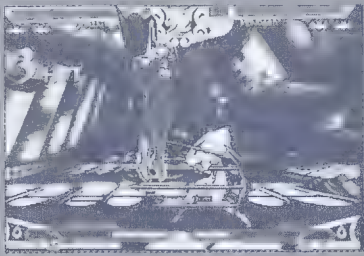
バットスピンへの布石

相手の足元を強襲することができれば着地の隙がなくなり非常に有効だが、それに失敗すると確実に反撃されてしまうバットスピンは、デミトリにとっての諸刃の剣といえる。ここではそのリスクを少しでも軽減するために、バットスピンを効果的に使う連携パターンを紹介していこう。

●パターン1

中足払いをキャンセルさせる場合は、カオスフレアを利用することがセオリーといえるが、足先のブーツの部分を相手に当てた場合に小バットスピンでキャンセルすると、相手の足元を強襲することができる（もちろん相手が動かないことが前提）。

ちなみに小足払い×2を当てた後に中足払いに連携させると（チェーンにならないようにすること）、自動的にこの状況が成立するので覚えておくこと。というよりも、この小足払い×2→中足払い→小バットスピンこそが本命だ。


バットスピンは足元に当てないとあまりうまくいかないケースが多い。

●パターン2

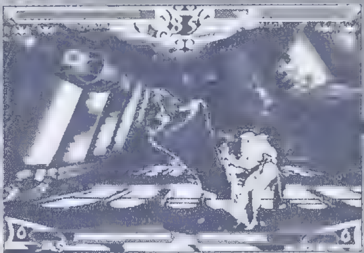
●パターン3

まずはパターン1のキャンセル前の状況を作り（中足払いの足先部分を相手に当てた状態）、セオリーどおりにカオスフレアで中足払いをキャンセルする。

そう、この間合いこそ中バットスピンの絶妙なる間合いなのだ。相手がその場から動かなければ、ちょうど相手の足元を強襲することが可能だ。

ただし相手はカオスフレアをガードした後、なんらかの行動を行ってくる場合が多い。なので、安全性を求めるならば、カオスフレアがヒットした場合に限定して、バットスピンを使用するようにしたほうが無難といえる。


中足払いのブーツの部分を相手に当てたら…、


キャンセル小バットスピンで足元を狙うことができる。

相手の跳び込みを引き付けてからデモンクレイドルで迎撃して、ひとまずダウン攻撃を決める（ダウン攻撃はキャラや状況によって成否が変わるので注意）。そしてダウン攻撃の硬化が解除したら、すかさず小バットスピンを繰り出そう。

するとあいてがまんまとその場起き上がりを行った場合、小バットスピンを相手の足元に重ねることができる。仮に相手が移動起き上がりを行ってもリスクはないので（リバーサル対空技は別）、ガンガン狙っていこう！　以上で今回のデミトリ攻略は終了。デミトリはプレイヤー個人のフィーリングが重要だが、前出のバットスピンの使いどころなどといったパターンで補えるポイントは、きっちり押さえてほしい。


中足払い（ブーツの部分を当てる）・カオスフレアから…、


中バットスピンで足元を狙うこともできる。


この位置で相手を撃墜したらダウン攻撃を決めて…、

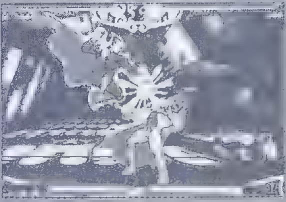

相手の起き上がりに小バットスピンを重ねてもいい。

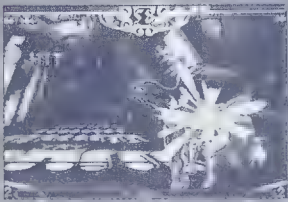
闇の貴族限定？ミラクルコンボ

空中チェーンの使い分けを説明したところで、チェーンのみで構成されたミラクルコンボを紹介しよう。

●ジャンプ（以下J）小パンチ→J小キック→J中パンチ→J中キック→J大パンチ→小足払い×2→中足払い→大足払い

計9ヒットのチェーンコンボ。対デミトリ以外には空中5段チェーンがほとんど成立しないのが残念だ。


デミトリに昇りでJ小PからJ小K→J中Pにつなげて…、


下りでJ中K→J大Pを叩き込む。


そして着地後に定番の地上チェーンにつなげて9ヒットだ。

もう泡ハメなんて怖くない！
オルバスクラッシュ講座



まだオルバスに勝てない、というのはオルバス慣れをしてないからであり、慣れれば楽勝（とまではいかないかな？）。

担当：M.D.S.-ショッキー★笹岡

オルバス使い撲滅キャンペーン実施

今回は、自分で使うとそんなに使えないのに、相手にするとイヤでイヤでたまらない、そんなキャラであるところのオルバスクラッシュ記事をやってみたいと思う。

実際、巷でやるとオルバスにつぶされることの多いこと多いこと。ビクトル使ったらまず勝てねぇ。

オルバスでやってても同キャラになるとなんかやられまくり。同キャラでの勝率は確実に5割を切るでしょう。イヤですね、オルバス。

そんな経験を生かして、自分で使っているところなどから、具体的にオルバス対策を練り込んでみましょう。

その1 ダッシュ攻撃をどうするか？

オルバスの攻撃でイヤなこと言ったら、真っ先に出てくるのがダッシュ小Pと小Kの2つ。

これを投げ返そうとしたり、ガードキャンセルを狙ったりしてしまってドツボにはまるという人はたくさんいるだろう。

しかも恐れてガードしていると、恐怖のスカし投げが待っている。この単純ループ攻撃をどうやってしのげばいいのか？

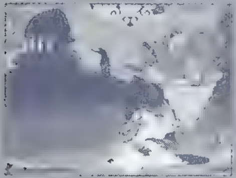
●とりあえずジャンプ

まず思いつくのがジャンプ。成功すれば、オルバスが突っ込んできたところにジャンプ攻撃があたりラッシュを止められるのだが、失敗すると、オルバスの立ち中Kからの毒をくらってしまったりする。

あとよくあるのが、ジャンプしたところをオルバスにダッシュで下をくぐられ、着地を後ろから投げられたり攻撃されたりすることがある。

アナカリスやQ-Beeのようにジャンプからすぐ攻撃できるキャラや、めくり攻撃のあるキャラ（ジェダ、サスカッチ）などは、狙ってみてもいいだろう。

どのみちオルバスのダッシュを読んでないと跳べないので、考えてるスキにボコボコになってしまうこともあるので注意だ。



ドリル系の技を持っていればダッシュを読んで狙い目になるぞ。



ジャンプ[illegible]はいいけど、こ[illegible]、よくあること[illegible]

●小技で割り込む（アドバンシングガード含む）

2つめはこれ。基本的にオルバスのダッシュは直線的なので、小、もしくはスキの少ない中の技を連打して、割り込み&アドバンシングガードを狙っていく方法。

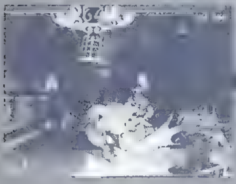
結論を言えばこれが一番オススメの方法で、ダッシュ技もくらわなければ、もちろんスカし投げもくらわない。

毒やソニック、ジャンプ攻撃がきたらガードし、間合いが離れるまでこれでいこう。唯一気を付けるとすれば、ズラしの小Kや低空ドリル大Kである。

もし小技があたった場合は、そこからチェーンを決められるとなお心強いぞ。

ダッシュさえ何とかなれば、あとは毒やソニックをくらわないようにガードを固めていくことで、よけいなダメージはくらわないハズだ。

ダッシュ攻撃に投げ返しを狙ったり、ガードキャンセルやダッシュを読んでのデモンクレイドルなどは、決まればOKだが、外すとリスクが大きいので多用は禁物だ。



ダ[illegible]シュに小技[illegible]



[illegible]

オルバス泡モード対策の基本方針

オルバスの泡の恐ろしさはみなさんもう知っての通りである。基本的に、オルバスに転ばされたときには、画面端以外においては後ろ起き上がりで、画面端を背にして転んでしまったときには、**その場起き上がり**から対応していこう。

キャラと状況によっては前移動起き上がりが有効な場合もあるが、それはのちほどキャラ別に表にしてあるので、あとで見てみることとしよう。

オルバスが泡を出してくるときには、こちらの対応としては2種類の対応がある。

ここのフローにあるように、対策としては、オルバスの攻撃方法によってこちらも対応を変えていかなければならない。

●オルバスが垂直ジャンプ&地上にいる場合

オルバスが[illegible]泡を出したら垂直ジャンプで対応してくるときには、こちらは、その場起き上がりから空中チェーンコンボを2～3発出していく。

このときの空中チェーンは早めに出し、オルバスに先手を取られないようにしよう。

また、**ガード後反撃をくらわないように空中チェーンを出していく**のだが、出の遅い技だとやられてしまうので、技を選んで出していくように。

反撃されても、相打ちなら泡は消えるし、2発ガードさせたあとなら、反撃されても泡自体はくらわない（飛び越している）ので安心していい。

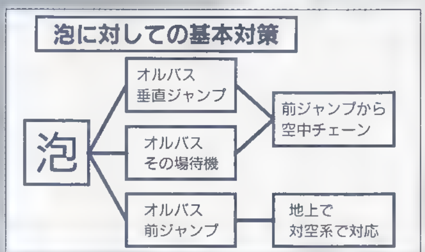
また、空中チェーンを早出しするため、オルバスが跳んでこなかった場合（地上で対応された場合）にはくらってしまうが、これは、くらったほうがお利口さんである。

なぜなら、下手にガードしてしまうと、空中ガードで戻されて、**泡にスッポリ**はまるからである。オルバスの地上対空（立ち大Pやトリックフィッシュ）はくらえば転ぶので、泡はくらわないで済むのである。

転ばされたあとは、再び起き上がりの状況になるが、オルバスは泡を重ねてくるほどの余裕はないハズだ。また、これでゲージを無駄に泡に使わせてもいい。



泡が[illegible]れたときには[illegible]止めてガードできる技が望ましい。





2発以上ガードさせれば、反撃されても泡には[illegible]

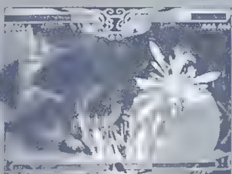


オルバスが垂直ジャンプで対[illegible]してくるなら空中チェーン[illegible]

●オルバスが前ジャンプしてきた場合

オルバスが泡を出したあとに、最速で前ジャンプしてきた場合には、こちらがジャンプしていたら[illegible]はないので、ジャンプした瞬間に落とされてしまう。このときには各キャラ地上対空系、もしくは地上で移動技やDFを出して逃げる方法を取るのが正解だ。

しかし、これもかなり先読み要素があり、オルバスが垂直ジャンプだと、こちらの攻



前に跳んで対空をくらってしまっても…、



ガードすれば、泡はくらわないのでひと安心。

撃が届かず、そのまま**泡にご招待**、というような状況になってしまうので、ここは読み合いということになるぞ。

地上対空しかないキャラで、しかも近距離技にならないとダメなタイプあたりは、かなりキビシイといえるだろう。

でも、バッチリ読みが当たれば、オルバスの跳び込み攻撃はそれほど強くないから、頑張ってみよう。



オルバスが最速で跳んできた場合は、ジャンプするとくらえそ。



なので、地上で技を出して逃げるか、対空兵器を出すしかないぞ。



キャラによってはキビシイが、意外と弱いオルバスのジャンプ攻撃。

一番悪いのが、後ろ移動起き上がりをしてしまったり、恐れてバックジャンプしてしまうこと。

バックジャンプではオルバスの前ジャンプからの空中チェーンのいい的になってしまい、最速で跳んでも空中ガードが精いっぱい（技を出すとくらう）である。バックジャンプで空中ガードしてしまうと、そのまま空中チェーンを出されて、**泡に直行便だ**（バレッタは一応2段ジャンプできるけど）。

●キャラ別対応表

各キャラクター、オルバスが垂直ジャンプの場合と前ジャンプの場合とで、対応法を模索してみたので参考にしよう。空中チェーンは途中で反撃されづらい小技中心にするのがポイントだ。

ついでにダークフォース時の泡に対する対策も載せておいた。さすがにオルバスが総力を結集してくるので、安定して脱出できることはムズかしいが、参考にしてほしい。

オルバスのチェーンコンボからの泡対応策・改訂Ver.

	空中で対応系（オルバス垂直ジャンプの場合）	地上で対応系（オルバス前ジャンプの場合）	ダークフォース時	総合評価
デミトリ	小P→小K→中K	立ち中K・バットスピン	（ES）バットスピン	◎
ガロン	小P→大P	（クライムレイザー）	×	△
ビクトル	小P→小K	ジャイロクラッシュ	×	△
ビシャモン	小P→中P	立ち大P	DF	○
オルバス	小P→中P→大P	DF・立ち大P	DF	○
ザベル	中P→大K	ヘルズゲート・立ち大P	（空中）デスボルテージ	◎
アナカリス	×	バックダッシュ・下大P	DF	○
フェリシア	中P→中K・三角跳び	立ち小K・前移動起き上がり	三角跳び・D・フラッシュ（高い位置）	○
レイレイ	小P→中P→(大P)・立ち大P	近立ち大K・前ダッシュ	DF	○
サスカッチ	小P→小K→大P	（しゃがみ大P）	DF	○
Q-Bee	小P→小K→中K	立ち中K・DF	DF	○
バレッタ	小P→小K→中K→(大K)	（近立ち中P）・空中ガードから2段ジャンプ	（クールハンティング）	○
ジェダ	大P→大K	ネロ=ファティカ・DF	DF	○
モリガン	小P→中P→中K	バルキリーターン・前移動起き上がり	バルキリーターン・フィニッシングシャワー	◎
リリス	中P→大P→（大K）	(立ち大K)or(近立ち大P)	×	△

ダークフォースからの泡対応策

ちらっと話が出たので、ダークフォースの泡に対する対応もちょっと考えよう。

基本的にオルバスのダークフォース中は、逃げ回りつつも、**カタメられたらガードに徹すること**。下手に割り込もうとするとボコボコくらう。

泡に入ってしまったら、レバーとボタンをガチャガチャやって最速で脱出すること。



ダークフォースが来たら、下手に反撃せずに泡だけ注意。



泡に入ってしまっても、死にものぐるいで抵抗すれば結構逃げられるものだ。

泡に包まれてしまっても、最速で脱出すれば、それほど大ダメージには至らないハズ。オルバスがカブトガニから降りている間に、必死になって抵抗しよう。

泡に入ることはあきらめて、その後の脱出に望みを託すことも重要だ。あきらめて適当に連打していたら即死亡だぞ。

画面端限定 前移動起き上がりで確実に泡からの脱出！

最後になるが、画面端に追い詰められてからの泡重ね攻撃に対する、前移動起き上がりでの脱出を、キャラクター別にまとめてみたので参考にしてほしい。

狙うべきポイントは、一度泡からのチェーンをくらってしまったあとの起き上がりなどに、そのまま2度も3度も泡をくらわないために前移動起き上がりで脱出する。

間合いが微妙なので、確実に画面端だと分かる状況で、効果的に使っていこう。キャラが限定されてしまうが、かなり脱出率は高いぞー

キャラ別に見てみると、デミトリとビクトルの2人は、前移動起き上がりが速いので、通常投げ後、コマンド投げ（クリスタルランサー）後においては、素早く前移動起き上がりから反撃することで、オルバスの泡を未然に防ぐことが可能だ。

ガロンも同じように素早い前移動起き上がりから攻撃できるが、コマンド投げ後のみなので注意しよう。

泡からの脱出

キャラ名	前移動での脱出		
	チェーン後	通常投げ後	コマンド投げ後
デミトリ	×	○	○
ガロン	×	×	○
ビクトル	×	○	○
ビシャモン	×	×	×
オルバス	×	×	×
ザベル	×	×	×
アナカリス	×	×	×
フェリシア	○	○	×
レイレイ	×	×	×
サスカッチ	×	×	×
Q-Bee	○	○	×
バレッタ	×	○	×
ジェダ	×	×	×
モリガン	○	○	×
リリス	○	○	×



前移動の速いヤツは、すぐに反撃すれば泡を未然に防ぐことが可能。

フェリシア、Q-Bee、バレッタ、モリガン、リリスの5人は、デミトリなどとは逆に、前移動起き上がりの距離が長く、遅いために泡から脱出ができる。

バレッタは通常投げからのときのみ脱出可能で、あとのキャラは通常投げ&チェーンコンボで転ばされたときのどちらでも脱出が可能。

オルバスがチェーンコンボから最速で泡を重ねてきたときには、これを知っているとカンタンでしかもかなり安定して脱出できるので覚えておこう。

ただし、これはオルバスがいつも通り最速で泡を重ねてきた場合のみで、オルバスがタイミングを遅らせてくると、逆につかまってしまうので注意。それでも起き上がりが速いキャラはいいが、フェリシアなど極端に起きるのが遅いキャラは要注意だ。



あ、…まった！と思いきや…



実は前移動起きが正解。知ってるとかなりお得感あり。

まとめ 攻められるときに一気に勝負！

オルバス戦は、いったんこちらがペースを握ったら、一気に勝負を付けたいところ。なぜなら、負けるときも一気に負けることが多いので、ちょっとの油断が即、死につながる。

オルバスは基本的に上からの押さえ込みに弱いので、ショートダッシュやめくり攻撃で連続的に攻めたてよう。

転ばせてしまうと逃げられやすいので、**ワザと転ばせないように攻めたてていく**のもテクニックだ。



転ばせないように攻めたてていくのがオルバスの苦手とするところだ。

中級以上のバレッタを目指して――実践派に贈る豆知識



限られた状況における「奥の手」が明日の生存を保証します。

担当：はまー

今まで対戦に最低限必要な知識のみを紹介してきたので、これからは「知って得するテクニック」を中心に展開していくとしよう。

爆発物取り扱い応用

普段、地上戦で使っているチェーンというと「下小K(P)・下中P(K)・下大K」か、チェーンではなくて「下小K(P)×2・下中P・必殺技」の連続技が中心だと思う。リーチの関係上この程度のものが限界というのが実状だが、別に「チェーンは連続ヒットが基本」ということから離れてみれば、ほかにも使える組み合わせはある。

今回覚えてもらいたいのは、◆+大Kで出る特殊技の地雷。足を伸ばして遠くへ地雷を放り投げる技だ。

その名はマリス&アイン

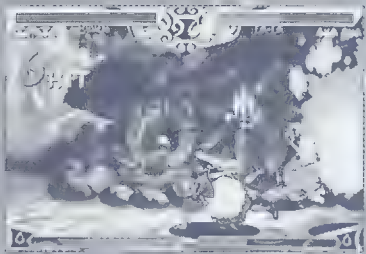
◆+大Kは出が遅く、画面端以外ではチェーンでつないでもまず連続ヒットしない。技全体のモーションもバレッタの技の中ではかなり大きいほうなので、あまり使われることはないだろう。

しかし、地雷は飛び道具扱いなので、うまく相手にガードさせることができればこちらのほうがかなり早く動けるようになる。実際にはこの「うまく」というのが難しいのだが、都合のいいことに下中Pの先端にチェーンをかければ大体ちょうどいい距離になる。さすがにミサイルよりも性能が劣るので、ラッシュの最中は無理してつかう必要はないが、歩いて直接下中Pを当てにいった時などにはその後の選択肢として役に立ってくれるはずだ。

また、地雷は大攻撃なだけあって威力がかなり高い。普段は連続技には使えないが、相手が画面端にいる時は「下小K・下中P・下中K・◆+大K」が決まり、バレッタのチェーンとは思えないタメージを与えることができる。ただし、ガードされると危険なので、そういう時は立ち大Kにしよう。画面端だとヒットバックの関係で、地雷を相手の目の前に残しつつ安全な間合いまで離れることができる。





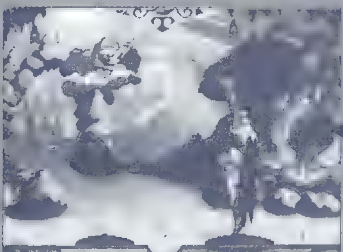


地に罠をまき空を制す

◆+大Kの地雷をガードさせたい間合いでは、相手に届くまでにかなりの時間がかかる。反応のいい人なら見てから跳ぶこともできるだろう。そうなってしまうとちょっとやっかいだが、もしも相手が地雷をガードしてくれたなら、ミサイルの時と同様ダッシュで追いかけるか、そのまま相手方向に跳び込んでみよう。跳び込む場合、昇り中Pでしゃがみガードを崩すことはできないが、相手がガード硬直で固まっているので、少なくとも早出しの対空技を出されることはない。バレッタ自身のジャンプ力があまりないので、すでにジャンプの頂点付近にいるはずだ。

こうなってしまえばジャンプ攻撃の性能がいいバレッタのこと、かなり大きなプレッシャーをかけていくことができる。具体的な組み立てについては次の項目を参照してほしい。





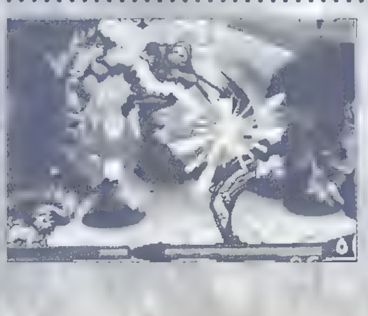
頭上からの制圧方法

2段ジャンプ+空中ガードから、相手のペースを乱しつつタメージを与える。空中戦を展開する機会の多いセイヴァーで2段ジャンプが増えるのはある意味必然ではあるが、バレッタのジャンプの可能性はそれだけではない。攻めに使う「空対地」のジャンプも知っておこう。

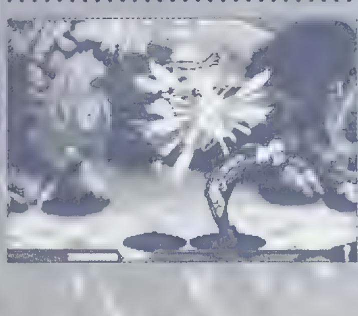
マシンガンを忘れるな!

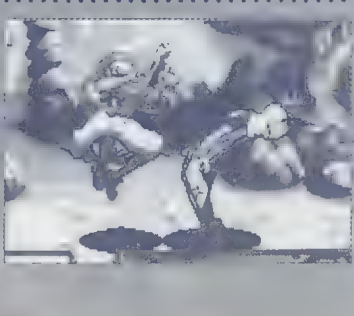
普通に跳び込む場合、大抵の人は「J中P・J中K」でこと足りているはず。しかし、対戦を長く続けているとそれに細かい不満を抱きはじめるはずだ。

例えば、飛び道具などの非常に隙の大きい技に跳び込ん



飛び道具に反撃するにはこの高さが必要だ

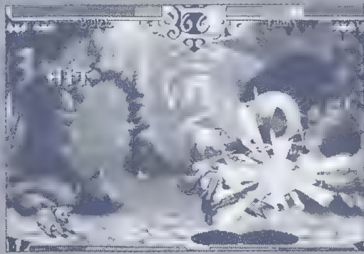




そこからのチェーン大攻撃は期待できない。

だ時。ここでは下に長いJ中Pをできるだけ早く当てたいが、あまりに早いと次のJ中Kの打点も高くなってしまい、地上技につなげられなくなってしまう。そこからJ大攻撃をだそうとしても、高度が低すぎて技が出てくれない。

そこで、J中Pの打点が高い時は「J中P→J大P」のチェーンを使おう。J大Pは技の出が遅いのに加えて2ヒット技なので、うまく着地直前にヒットさせることができる。



同じ打点でもここまで引っぱることができる。

ただし、J大Pにはヒットストップ（攻撃が当たった時の硬化時間）がかからないので、タイミング的に着地後の技が出しづらい。あまり複雑な連続技は狙えないので、下中P→ストライク（→追い打ち）で安定しておこう。これならばボタン連打でOKだし、ダメージもある。

また、この「J中P、J大P（×1〜2）→下中P」のガード属性は「立ち→立ち（×1〜2）→しゃがみ」なので、ガードする側としてはかなりイヤなはず。特にJ大Pが何発くるかこちらにも分からないうえに、ヒットストップがないため上下の切り換えタイミングもシビア。普段の跳び込みでも、狙える間合いと判断できたら使っていきたい。

ボタン1つで飛び道具

バレッタのジャンプ攻撃には、もう一つ特殊なものがある。J大Kの地雷がそれで、以前紹介した「相手に当たっても自分のヒットストップがかからない」というものに加え、「相手に当たっても次の技が出せる」という特長を持っているのである。

具体的に説明すると、ジャンプした瞬間にJ大Kを出す。もしこれが立ちガードされた場合、ほかの技では何もできず反撃されるだけだが、J大Kにかぎってはさらに



ガードされてもヒットストップがないので、

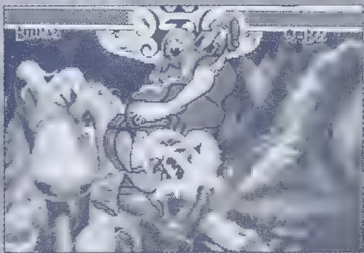


へたな通常技では割り込まれない。

J中Pなどを出すことができるのだ。当然、空振りしても同様に別の技が出せるので、相手を牽制しつつ跳び込める。

ただ、J大K自体のモーションが非常に大きいので、かなりベストに近いタイミングでないと2回出しができない。できればめくり性能の高いJ中Kを出したいが、技の出が遅いので厳しい。J小PかJ中Pがいいだろう。

また、2段ジャンプした瞬間にとりあえず出しておくのもいい。相手が2段ジャンプの際を狙って突っ込んでくればラッキー、別に当たらなくとも、次の技はちゃんと相手のほうに向き直って出てくれる。特に空中ガードされた後は意外と状況がよく、ジャンプの昇りで出した技なので自分は上昇、相手は無条件で落下を開始するため、こちらが2回目の技を出すころにはちょうど相手が着地していることが多い。



昇りの勢いがついたままなのがポイント。

そのかわり、当然空中ガードができなくなってしまうため守りは弱い。あまり暴れすぎて自滅しないように。

モリガン対戦攻略

目指せ! ダクネスマスター!



ダメージの高いダクネスだが、確定場面できちんとヒットさせるためには練習が必要だ。

担当：善之字元帥

前号までの記事で、ガードを揺さぶってチェーンコンボを当てるまでのプロセスは説明したものの、実戦では攻撃力で負けてしまう感があると思う。そこで必要になってくるのがダークネスイリュージョン（以下ダクネス）を組み込んだ連携。相当な修練を必要とされるが、マスターすれば信頼のおける武器になってくれるだろう。

ダクネスコンボ

ダクネスをはじめとするボタン連続入力系のEX技は、普通の必殺技ではキャンセルのできないチェーンをキャンセルできる性質を持っている。

これを利用し、チェーン→ダクネスと一気に入力するのがダクネス連続技の基本である。しかし、相手との距離によってチェーンコンボを変えていく必要があるため、状況別に紹介していこう。

●相手が壁際の場合

相手を壁際に追い詰めた状況での連続技は、

・空中攻撃各種→下小キック→下中キック→下大パンチ→ダクネス

が基本となる。空中攻撃とは、ジャンプ攻撃（空中チェーン）・ダッシュ攻撃・バーチカル攻撃ならどれでもかまわない。そして、それらがヒットしたら地上チェーンにつなげ、下大パンチをキャンセルしてダクネス。

難しいのはダクネスの入力タイミング。下大パンチを押してからすぐに入力を開始しないと連続技になってくれないので、ひたすら練習すること（この場合、下大パンチのボタンが押されてから、約60分の30秒以内に入力が完成されていれば連続技になるようだ。ちなみに、ダクネスの入力にかかる時間には個人差があるものの60分の12～60分の17秒くらいが平均的と、入力誤差は短い）。

これが簡単にできる人は、チェーン中に下中パンチを入れ、逆に難しいという人はチェーン中の下中キックを除いてみるといいだろう。

●画面中央の場合

・空中攻撃（単発）→下小キック→下大パンチ→ダクネス

画面端と違って、ヒットバックが大きいため、この程度の連続技が限度だが、それでも相手の体力を6割程度は奪う連続技である。腕に自信のある人は地上チェーンを下小キック→下中パンチ→立ち中キックにしてみよう。



空中攻撃（ダッシュ含む）がヒット後、



地上チェーンにつないで下小キック。



下中キック。自信のある人はここに下中パンチを挟む。



下大パンチを押したらすぐにダクネスを入力。



キャンセルが早ければ連続技になる。ダメージ効率も高い。

返し技ダクネス

ダクネスは、スペシャルストックを消費するEX技であるため、1試合中にそうそう何回も使えるものではない。連続技と並んで確実に決められるダクネスに、返し技として使うダクネスがある。

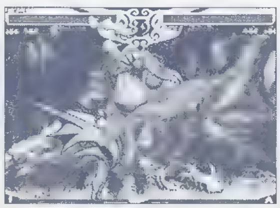
ここでいう返し技とは、地上チェーンがヒットするような大技に対する反撃ではなく、何かしらの技を当てると、相手は吹っ飛んでしまうような状況に決めるものである。2つのケースを紹介しよう。

①特殊な技に対する反撃

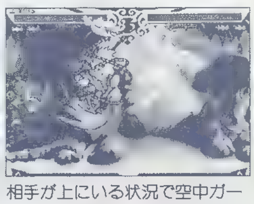
オルバスのジャンプ中下大K（ドリル）・デミトリのバットスピン・アナカリスの咎めの穴などの技に対しては、反撃の攻撃を一回当てると相手が吹っ飛んでしまうため、（バットスピンは着地にチェーン可能だが、難度は高い）反撃にはダクネスを使っていくのがよい。慣れれば、かなり反撃が可能になるので練習する価値はある。

②空中ガード後の反撃

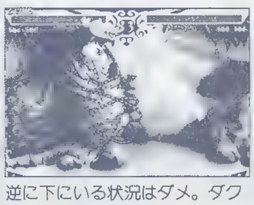
相手の空中チェーンをガードしきった後、超高速でコマンドを入力し、空中ガードの硬直が切れると同時にダクネスが出せれば、究極の返し技になる。しかし、空中ガード硬直は地上ガード硬直よりも極端に短い（約60分の10秒）ため、ダクネス入力中のボタンで通常技が暴発しやすい。ダクネスがヒットする位置関係は、写真を参照のこと。



こういった技をガードしたら、ダクネスを入力するクセをつけよう。



相手が上にいる状況で空中ガードすればダクネス反撃が可能。



逆に下にいる状況はダメ。ダクネスが空振ってしまう。

連携としてのダクネス

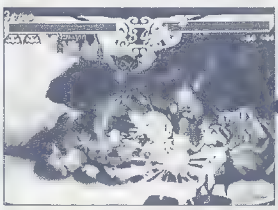
今までに挙げたダクネスは、理論上、確実に当たるダクネスだが、そうそう何度もチャンスは作れないし、毎回確実に当てるのはかなり難しい。

そこで、ヒット率は下がるものの、連携としてダクネスを使うことを考えていく。連携はたくさんあるが、中攻撃以上をガードさせ、やや遅目にキャンセルをかけたり、ソウルフィストをガードさせた直後にダクネスを出していくと、いい結果がでるだろう。これは、モリガンのダッシュ攻撃を警戒した相手が出す通常技を狙っていく連携で、うまく使えばダッシュ攻撃の裏の選択となりうる。

ここでもしも、ダクネスが相手に届かず止まってしまったら、すかさず下小キックからチェーンを狙ってみよう。ダクネスの音がダッシュと同じため、なぜか立ちガードしてしまう相手が多いのだ。



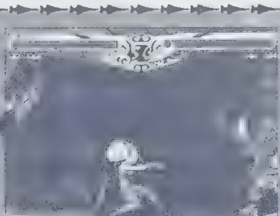
こういった技をガードさせると相手はダッシュを警戒する。



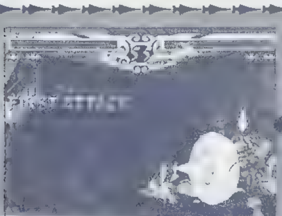
ダッシュ止めに相手が出す技にダクネス。単純だが効果は高い。

今月のおまけ

モリガンにも、（一応）ガード不能技があるぞ。



近距離でESソウルを相手が立ちガードしていたら、



ガードを切り替えることができず、下段技がガード不能になる。

ビシャモン空間に引きずり込めい!!

攻防一体の完全なる戦術



「反撃はしてるのになぁ。あれえ？」と思わせれば勝ちだ。そうなれば、すでに術中。

担当：KAL

すべては流れのなかに

ビシャモンは体が大きく相手の攻撃をくらいやすいうえに、これといった対空技がない。そのためいったん相手のペースになって押され始めると、ガードキャンセル（以降、GCと略す）やアドバンシングガード（以降、ADGと略す）を使わないかぎり、切り返すのは困難だ。実際、GC成功率のあまり高くない人だと、そのまま一気にやられてしまうことだってそう珍しくはない。

しかし、【接近】【攻撃】といった〝一連の行動〟のなかに、移動、攻撃だけでなく、防御行動も組み込んでいくことで、攻め込みつつも、自然に相手を寄せ付けなくなる未然の防御処置が施される。これがうまくいくと、流れるような止まる事なきビシャモンが完成するのだ。

この〝攻め〟と〝守り〟をどこまで融合させられるかが、勝負どころといえる。

攻撃への第一手

居合い斬り	→	ダッシュ攻撃各種 or ジャンプ攻撃
垂直J中or大P	→	ダッシュ攻撃各種 or ジャンプ攻撃
下中P	→	ダッシュ攻撃各種 or ジャンプ攻撃

第1手を当てるまでは手堅く！

ビシャモンは間合いによって、行動に影響を受けにくいキャラ。どの間合いにいても、その状況にあった行動をとることができる。しかしこれは、ペースを握って攻撃を繰り返しているときの話し。

今回の攻略のテーマにもあるように、ビシャモンは「自分のペースにもちこんで闘うキャラ」であるため、一度ペースが崩れると（ラッシュが途切れるなど）、本来の能力（絶大な攻撃能力）が激減してしまう。さすがにこうなると、再びペースにもちこむまでは、自由に動きまわることはできない。

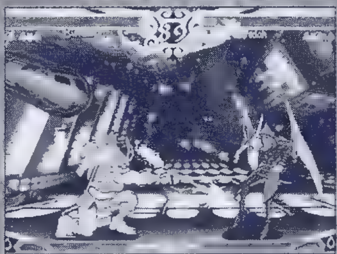
こうした理由から、攻撃への第1手をヒット（あるいはガード）させるまでは、その【第1手のための間合い】に移動、その間合いの維持に専念しなければならない。これを触れさせなければ攻撃に移れないのだから、重要だぞ。

攻撃への第1手で狙うのは、表にあるように〔居合い斬り〕〔垂直ジャンプ中or大P〕〔下中P〕の3つが主だ。さらにこのなかで一番出していきたいのは〔居合い斬り〕なのだが、この技は溜め技であるため、出せる状況が限られてくる。

そこで、相手しているキャラと相手プレイヤーの性格などに応じて、下中Pを狙うか垂直J中P or 大Pを狙うかを、その場その場で素早く判断していく。

《地上戦タイプに対して》

地上から、地上技・ダッシュなどで攻撃にくるタイプのキャラ（プレイヤー）に対しては、下中Pが効果的。下中Pは、ビシャモン使いからみても予想外にリーチが長く、ラウンドスタート時とほぼ同じかやや近いくらいの間合いのときに、牽制技として非常に役に立つ。跳び込みやダッシュからの固めがガードされていて離れてしまったときなどにも、とりあえず下中Pを出していこう。



中間距離では牽制のメイン。下中P。

下中Pで牽制している間にもきちんと〝溜め〟、下中Pのあとに〔①跳び込む〕か、〔②居合い斬り〕の選択につなごう。

《空中戦タイプに対して》

すぐ跳んでくる、とりあえず跳んでくる、というタイプのキャラ（プレイヤー）に対しては、空対空の垂直J中P or 大Pで、早め早めに跳び込みを落としていく。ただ、どちらの技も〝攻撃が真横にしか出ていない〟ので、かなり離れていないと、出ているのに斜め下から突き上げられてしまうことになる。よって、この選択にでる場合は、スタート時よりも離れているかどうかを素早く判断すること。

チャートのタイプBで間合いを離した場合は、それ以上下がることなくその場から技を出そう。

手掛かりを得たら…いよいよ攻撃だ！

比較的離れている間合いから第1手をヒットまたはガードさせることに成功したら、そこから一気に攻勢に出る。このときダッシュ攻撃でいけばいいのか、ジャンプ攻撃でいけばいいのか、非常に分かりにくいところだが、おおよその目安はある。下中Pのあとは直接ダッシュ攻撃か昇り中K、垂直J攻撃のあとはダッシュ後下小Pなどを1発かませて、すぐジャンプ攻撃。

ただ、これに関しても、相手キャラや相手プレイヤーに応じて、すぐに地上で小技を出して抵抗してくるタイプなのか、困るとすぐ跳ぼうとするタイプなのかで変えていきたい。例えばデモンクレイドル系の技をもっているキャラに対しては、ダッシュで接近するも技は出さず、対空必殺技の空振りを待つ、といった風にだ。



つぎの下小Pは目押し。さてつぎは突進か？居合い斬りか？



下小P・下小Kまではチェーンで…、



ダッシュ小Pはラッシュ時のメイン技。タイミングは慣れ。

さて、ダッシュ攻撃（メインは小P）かジャンプ攻撃（ジャンプ中K・大K）の空中2段がメイン）で目の前まで行ったら、〔下小P・下小K〕↓下小Pで固めていこう。〔下小P・下小K〕はチェーンで、そのあとは目押しだ。これはヒットしていれば連続技になり、ガードされていれば目押しの部分がGC・ADG対策になる。

そのあとは、ラッシュを続

ダッシュ攻撃の使い分け

※上のものほど使用率は高い

D小P…（有利になる）	下中P、下小K、近距離からの居合い斬りをヒット、ガードさせたあとで、あおかつすぐ跳んで逃げそうな相手のとき。
D小K…（有利になる）	オルバスのダッシュやキービィなど、D小P（立ち小P）が当たりにくい相手のとき。
D中P…（五分になる）	小技をガードさせすぎて間合いが開いたあと、こちらのJ攻撃に合わせて相手が昇り攻撃をやりそうだな、というとき。
D大P…（不利になる）	ほぼ対ジェダ用。中Pよりも高い所まで攻撃が届くが、ガードされると反撃を受ける。

けたいのかいったん仕切り直したいのかで行動がかわる。

ラッシュを続けたいのであれば(タイプA)、あまり間合いが開いてしまうと次のダッシュ、ジャンプが届かなくなるので、早い段階でループの頭に戻る必要がある。

仕切り直したいときには(タイプB)、目押し下小Pのあとに目押し下中Pを入れ、距離をとろう。ただどちらの場合にも、キャンセルして下段居合い斬りを出すところまでで、1セットだ。ただしあくまで基本である、ということを忘れずに、たまには居合い斬りではなく、チャートで居合い斬りのあるところでES絡め魂ラッシュを続けたほうがいいのか仕切りなおしたほうがいいのかは、相手キャラによって判断しよう。

受けにまわったときの防御テクニック

居合い斬りや絡め魂、垂直J中P or 大Pやダッシュ小・中Pなどで反撃を未然に防ぎ、常に自分のペースで闘うテクニックを解説してきたが、それでも相手のラッシュによりガード状態まで追い込まれた場合、もしくは追い込まれそうな状況での、防御テクニックを解説しよう。

《空中ガード→J中K》

まず、「やばいな」と感じたら、ひとまずバックジャンプして空中ガードをしよう。相



やばくなったら、空中ガード。そして…。



空中ガード後にJ中Kで反撃だ。利用価値超大。

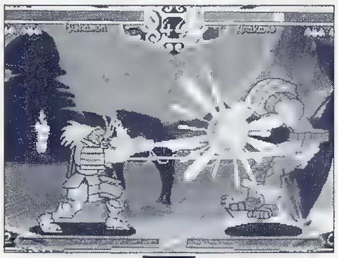
固めのつなぎに！ジャンプ防止に！こいつは強力、居合い斬り！

どんどん使っていってほしい必殺技に、居合い斬りがある。この技はとにかく優秀だ。

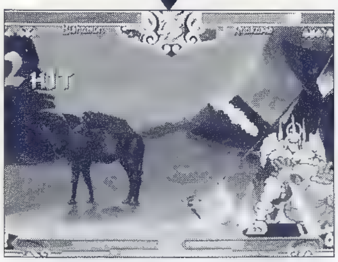
ヒット・ガードさせればこちらが圧倒的に先に動きだせるようになるし、小技からも連続ヒットする。また下段居合い斬りはリーチがあるので、タイプBの下中Pからも連続技になる。上段居合い斬りは相手のジャンプしかかりを叩き落とすジャンプ防止技として使える。また固めグループ内の下小P、下中Pから一瞬だけ間をおいて、時間差で出すとかなり効果的だ。空中にいるときに居合い斬りをくらうと、くらった相手キャラは必ずダウンする。これがミソで、ここにEX追い打ち技のとが首さらしが入るのだ。

唯一の欠点は"溜め技"であること。しかしこれも、ことあるごとに溜めるクセをつけていくようにすることで、ある程度解消できる。攻撃（ラッシュ）に組み込むなら下段居合い斬り。時間差でジャンプ防止→とが首さらしを狙うなら上段居合い斬り。慣れるまでは通常技をガードさせていったあとの"締め"に毎回出していくだけでもいい。

使用頻度は高いぞ。



時間差で上段居合い斬り。遠距離時の対空としてもいける。



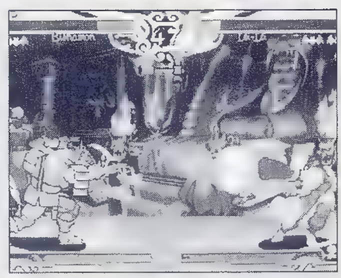
居合い斬り空中ヒット→ダウンには、確実にとが首さらしを。

タイプA　ラッシュを続けたいとき

ダッシュ攻撃 / ジャンプ攻撃 → **固めグループ** [下小P・下小K] →下小P→C（キャンセル）下段居合い斬り

これが固めの基本形!!

- **奇襲**：ES絡め魂 → 第一手へ
- **ラッシュ**：ダッシュ攻撃・ジャンプ攻撃
- **間合いを離す**：[下大P・立ち大K] → 第一手へ



つしゃあ！暴れたね？ES絡め魂の餌食だ!!

強力な割り込み技がなく、たとえラッシュを止められたとしても、ダメージ的な被害は少なくてすむ相手には、タイプAで攻め続ける。

タイプAは、早い段階で下段居合い斬りを出して間合いがあまり開かないようにし、再度ダッシュ攻撃、ジャンプ攻撃がすぐに届くようになっている。またゲージが2つ以上あれば、居合い斬りのあと間髪入れずにES絡め魂を出して、ADG、GC、ジャンプを防止することもできる。やたらと暴れて抵抗してくる人に効果覿面だが、そうでなくても、居合い斬りのあとに何回かダッシュ攻撃、ジャンプ攻撃を見せておけば、そのうち引っかかるだろう。

この居合い斬りのあとのES絡め魂かラッシュか、の部分は、攻撃と攻撃をつなぐ連携の重要なポイント。ES絡め魂は反撃を未然に防ぐという点で防御効果もあるので、攻撃続行か、抵抗を阻止するか、面白い選択だ。ちなみにES絡め魂のあとは、ほぼ五分。その後もラッシュにいけるかもしれないし、すなおに垂直ジャンプ・バックジャンプ中or大Pで防御線を張ってもいい。

なお、バレッタにはカウンター用の出始め無敵EX技（通称おばぁちゃーん）があるので、ゲージがあるときはなるべくジャンプ攻撃でラッシュをかけよう。ジャンプ防止の上段居合い斬りも多めがいい。同じようにキュービィにもカウンター技として強い移動打撃技（C→R）があるので、それを使ってくる相手だと分かったら、なるべくタイプBに切り替えよう。

手がジャンプ攻撃をしてきて空中ガードに成功したら、すかさず中キックボタンを連打して、空中にいるあいだに反撃だ。この「空中ガード→空中ガード後J中K」は、ビシャモンにとって標準装備の防御テクニック。押され始めたら、とにかくいったんバックジャンプして、空中ガード→J中Kで反撃しよう。

《1発GC》

GCは、ビシャモンにとっては最後の砦。これの成功率が低いと、勝率もかなりさがりかねない。1発とまではいかないまでも、相手の攻撃の2段目以降には高確率でかけていきたい。「攻撃への第1手」とタイプA、Bのループがうまくいっていれば、自然と相手の攻撃ポイント・攻撃手段も限定されてくるはず。ポイントが絞られていれば、あらかじめGCコマンドを入力しておき、そのあと攻撃をガードしてからボタンだけ押してGCを発動する通称「置いときGC」もやりやすくなるはずだ。

最低でも、オルバスのダッシュ中P（小Pや小Kは仕方がない）やザベルのスカルスティングにはGCできないと厳しいだろう。



GCの苦手な人は、ビシャモンはきついかも…。

《ずらし押しADG》

こちらのGCを空振りさせようとしている相手には、仕方がないのでADGを使う。しかし「1発ADGマスター」と呼ばれるようなプレイヤーでもないかぎり、適当なボタン連打、またはこすりでは、「いまだ！」という場面でADGできなかったり、連射力、タイミングが良くなくて大技などが出てしまったりする。そんな経験はないだろうか。

やはりそういった事態は避けたいので、「ずらし押しADG」を薦めたい。

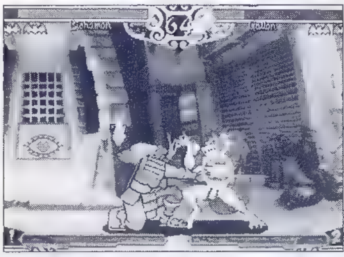
やり方は簡単。親指を小Kの位置に置き、あとは自然に人差し指→小P、中指→中P、薬指→大Pの上に配置、相手の攻撃をガードすると同時に薬指のほうから親指に向けて、ずらすようにボタンに触れていく。逆順（親指から薬指へ）の方が動かしやすいという人は、それで構わない。この方法だと、ADGに必要な入力回数が5以上のときに発動させることはできないが、一瞬で入力できるうえにほとんどミスがない。ADGが苦手だった人は試してみてほしい。

固め専用！連打キャンセル

近距離戦で、つぎにダッシュ小Pにいきたいとき、下小Pや下小K1発からいこうとすると、どうしても割り込まれてしまうことがある。連続ガードにならないのだから、これはしょうがない。しかし、連打キャンセルを使うことで、かなり確実に突進することができるのだ。

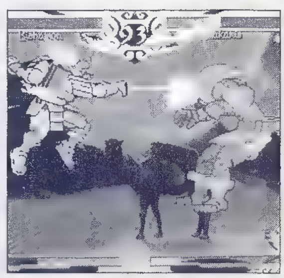
ビシャモンで連打キャンセルできるのは「立ち小P→下小P」。これだと、相手キャラの硬直時間が長くなるので、その間に接近することができるというわけだ。どうしてもつぎのダッシュ攻撃・ジャンプ攻撃をつぶされたくないときに、たまに使っていくといい。


立ち小Pからタイミングよく（連打でもいいけど）……。


もう1回小Pで連打キャンセル。隙の少ない下小Pでやろう。

タイプB　間合いを離して仕切り直したいとき

ダッシュ攻撃
ジャンプ攻撃
→
固めグループ
［下小P・下小K］→下小P→下中P→C（キャンセル）下段居合い斬り
→
対空：垂直ジャンプ中or大P／ホームラン（レバー前入れ大P）
ラッシュ：ダッシュ中P・ダッシュ大K
奇襲・ミス狙い：ES絡め魂


遠距離になったら、垂直J中or大Pで跳び込みを阻止せよ！

対空必殺技による割り込みが強力なキャラや、出が早く威力の大きいカウンター用必殺技を持っているキャラに対して、ダッシュ攻撃を繰り返すのは危険度が高い。そういったタイプのキャラには、固めの手数を多くして、一通り入れたあと遠距離になるように自動的に距離調節する。タイプBの固めグループを入れ終わった間合いは、相手の跳び込みを垂直ジャンプ中or大Pで落としやすいのだ。

またキャラによって多少の誤差はあるが、その場からレバー前入れ大P（通称、ホームラン）を出すと、これがまた丁度いい具合にジャンプを落とすことができる。こちらの垂直ジャンプに対してジャンプの昇りで技を出してくる（俗に、昇り～という）相手には、こちらも使っていこう。

もちろん、固めの途中まではタイプAと同じなので、下小Pからダッシュ攻撃に行ったり、すぐ下段居合い斬りを出してタイプAに切り替えたりといった機転も必要だぞ。

特に昇龍系のGCをもつデミトリ、モリガン、リリス、ビシャモン、ビクトルには、居合い斬りを〝出す前〟か〝出した直後〟のES絡め魂が有効だ。タイプBで遠距離になったあとでも、十分狙う価値がある。

ちなみにここからダッシュ攻撃にいく場合は、相手が「跳ぶ！」か、「抵抗が遅れる！」という予想に自信がないとだめだぞ。中P・大Pはジャンプによる逃げを防止し、大Kは地上技による抵抗そのものを正面からつぶしていく。

なお、フェリシアには上段居合い斬りは出さないこと。タイプAのラッシュも危険だ。どちらの選択もEX技のダンシングフラッシュであっさりやられてしまうからだ。

※今回ガードキャンセル講座はお休みします。次号をお楽しみに。

『3』の攻略も、今回でひとまず最終回。tbで会いましょう!

Virtua Fighter 3

担当：キャサ夫・ちゃっきー

カウンター投げはもう古い!?
最終回の小ネタ
小カウンター投げ!?

さすがにもうネタないべ…なんて言いながら、また出てきてしまいました。
情報協力：ビーサンアキラ、農業の喜び他

今回のネタは、小カウンター（相手の技の硬化時間にこちらの技がヒットすること）の場合にも、カウンターのときと同様、投げが確定に入ることがある、ということ。結構衝撃的なものもあるぞ。

立ちP投げ しゃがみP投げ 中段蹴り投げ

技のスキに立ちPを当てるチャンスは結構ある。しかし大抵の場合には投げ間合いの外になってしまうため、これだけではあまりチャンスはないだろう。

PKキャンセルができるキャラなら、それを使えば多少距離が縮まるのでチャンスは広がる。しかしこれまたキャラやガードした技などの相性が関わってくる。

今までのところ確定くさいのは…、

●カゲでサラのDジョイントをガード後、PKキャンセル（最速）→投げ（先行入力）

●アキラでアキラの崩拳をガード後、PKキャンセル（最速）→投げ（先行入力）

前者の場合打撃で返されることはないが、サラ側が投げを連打していた場合には負けることも多い。後者のほうは、どうやら完全に確定のようだ。

しゃがみPはチャンスが多い。例えばPKをしゃがんでスカしたあと。このとき、その硬直にしゃがみPを当て、その後先行入力の投げへ。ヒット後、投げ間合い内であれば確定で投げることができる。ただ、下段投げを持っているキャラの場合には、立ち投げ・下段投げで五分の投げ合いとなることも…。

立ちPやしゃがみPだけではない。例えばラウ・パイの中段蹴り。これをラウの燕子掌の硬直（ガードしてからでも入る）にヒットさせれば、先行入力で投げを入れることができる。



ラウの燕子掌をガード後、硬直に中段蹴りを叩きこむ。



すると、先行入力で投げが確定。探せばほかにもあるかも…。

ほかでは鉄山靠のあとだが、こちらは投げ合いで五分になってしまうようだ。

カゲの中段蹴りでも同様のことが起こるが、こちらも投げを入れこまれると負けてしまうことが多い。

トースプラッシュがいい感じ

打撃を当てて投げにつなぐといえば、トースプラッシュが頭に浮かぶ。実はこれも、小カウンターから確定になることがあるのだ。

これまで確認したものでは、アキラの躍歩頂肘・鉄山靠を浅く（遠距離で）ガードしたあと、またはスカしたあと。この硬直にトーキックを叩きこめれば、先行入力でトースプラッシュにつなげることが可能だ。この場合前述の立ちPや中段蹴りの場合と違い、相手から見てみればジェフリーは投げ間合いの外。投げ合いをすることもできず、確定となってしまうのだ。

ジェフリーの夢とも言えるこの技。チャンスがあったら狙ってみよう。



ダメージがシャレにならないトースプラ。ぜひとも狙いたい。

小カウンター投げの理論（含想像）

キャラA　くらいモーション → 1：投げられ判定が出る →（1フレーム）→ 2：くらいモーション終了

時間の流れ →

キャラB　Aの技をガード→返し技（打撃を入れる）→ 3：返し技の硬直が解ける

返し技がヒット後投げ間合い内
- ア：1よりも3が早いとき…1のタイミングを目押し（超シビア）でB側の投げが確定
- イ：1と3が同時の時…先行入力でB側の投げが確定
- ウ：2と3が同時の時…五分の投げ間合い。打撃で投げを回避することはできない
- エ：2より3が遅い時…先行入力でA側の投げが確定

1、2のタイミングは、ガードした技のダメージが大きく関係してくる。そのダメージが大きくなると、返し技のダメージが高くなり、キャラAのくらいモーションが長くなってくるのだ。

例）ラウの中段蹴りを
- サマーソルトキック（ダメージ50）の硬直に当てると…アの状況に
- 燕子掌（ダメージ35）の硬直に当てると…イの状況に
- ショートショルダー（ダメージ30）の硬直に当てると…ウの状況に
- ライジングエルボー（ダメージ19）の硬直に当てると…エの状況に

VF3研究部部活動〜最終回〜
最終回のお題
最近のダイヤグラム

tbではどんな感じに変わっているのでしょう…とか思いつつ。

VF3攻略最後のシメとして、とりあえずダイヤグラムをやってみたいと思います。VF3（というかVFシリーズ全般）のおもしろいところは、プレイヤーのスタイルによって、キャラの相性が大きく変わってくるというところ。どのキャラが強い、弱いという意見はまさに三者三様、十人十色になるわけです。この数字は参考程度に考え、みなさんも個人個人の意見をぶつけ合ってみてはいかがでしょうか。

最強はウルフ 最弱はシュンか？

最強は文句なしでウルフ。ショートショルダーに威力ある投げ、そしてローキックカウンター。単純2択なだけに対応策がないというのが勝因になったようだ。

ライバルキャラと目されていたジャッキーは、コンビネーションで攻め込むキャラだけに、対応法がわりと確立してきた感が強い。最終的には、ウルフにかなり水をあけられてしまった格好になる。

対する最弱キャラはシュン。こちらも他の追従を許さない勢いだ。理由としては、1発がないこと、中段打撃に不安材料が多いこと、そして対応法がしっかりした相手に対しては、パワーアップのための飲酒チャンスが少ないことなどが挙げられる。今まで相手を騙し騙し生きてきただけに、対応策を練られると大変キツイ。頼みの綱と思われていたローキックも実は硬直が長いことがバレ、最近では返し技を決められることも多くなってきている。やはりおじいちゃんに明日はないのか…。



安定した強さを持つウルフ。結果的に4以下の点数はなかった。



おじいちゃんはやっぱりつらい。打撃技が弱いのが敗因かな。

[illegible]

注目キャラは、なんといっても鷹嵐。最下位が不動の指定席と思われていたが、最近になって急上昇。その理由は、バトル甲子園の結果だけではない。その性能を改めて掘り下げてみれば、コレ強くない？という部分が続々と分かってきた。

大阪のバーチャジャンキーたちの間では、何と上位にランクされるほどの評価を受けている鷹嵐。今回の鷹嵐攻略に協力してくれた大阪は新世界の鷹嵐使い、ハゲアラシ氏いわく、

「ジャッキー？がんばって五分かな。ローキックとか使ってセコくいかないとキツイでしょ。本気になれば鷹嵐のほうが強いと思うよ。ラウ？鷹嵐が有利じゃない？」

まあ、これはおおげさにしても、闘い抜くのに十分な能力を持っていることは確かといえる。詳しくは、今回の鷹嵐攻略を見てほしい。



急上昇の鷹嵐。強い部分が続々と明らかになってきた。

がんばって作りました
最初で最後のVF3ダイヤグラム

協力：若人アキラ・新世界ラウ・ハゲアラシ・虎燕館のみなさん他

	Ak	Ja	Sa	La	Pa	Ka	Wo	Je	Sh	Li	Ao	Ta	得点	（順位）
AKIRA	—	6	5	6	4	5	3	5	5	6	7	4	1	(5)
JACKY	4	—	5	6	5	6	4	7	8	6	5	6	7	(2)
SARAH	5	5	—	5	6	5	4	4	6	4	5	4	−2	(9)
LAU	4	4	5	—	5	4	4	6	8	5	6	6	2	(4)
PAI	6	5	4	5	—	5	3	4	6	6	6	5	0	(6)
KAGE	5	4	5	6	5	—	4	6	6	5	6	7	4	(3)
WOLF	7	6	6	6	7	6	—	5	6	6	7	6	13	(1)
JEFFRY	5	3	6	4	6	4	5	—	5	4	5	6	−2	(9)
SHUN	5	2	4	2	4	4	4	5	—	4	3	3	−15	(12)
LION	4	4	6	5	4	5	4	6	6	—	5	5	−1	(8)
AOI	3	5	5	4	4	4	3	5	7	5	—	3	−7	(11)
TAKA	6	4	6	4	5	3	4	4	7	5	7	—	0	(6)

表の見方

いつものように、自キャラを横の列で見、相手キャラを縦の列で照らし合わせてください。点数については、5対5は五分、その後自キャラの点数が上がっていくにつれてだんだんとキャラ勝ちに…というふうに適当に考えてくれれば結構です。

発売からかなりの時間が経過しているだけあって、かなり煮詰まってきたVF3の対戦。このダイヤグラムも、〝双方のキャラが、その性能をいかんなく発揮する〟という前提で点数をつけたつもりです。

VF3のシステム上、いわゆる〝終わっている〟組み合わせというのはありえないワケで、その点を加味した上でなるべく差をつけてみました。

もうすぐやってくるニューバージョン、VF3tb。ここでは、この状況がどのように変化しているのか、今から楽しみであります。期待して待とう！



最大の点差がついた組み合わせのひとつ、ジャッキーVSシュン。酔い覚まし、エスケープ対策を兼ねたビートナックルがキツイ。

鷹嵐



最弱であることが当たり前のように考えられている鷹嵐。しかし決して弱くないことを、バトル甲子園の結果が証明している。

圧倒的なパワーで天下を取る！

担当：ちゃっきー　情報協力：ハゲアラシ（新世界）

ほかのキャラにはない数々の欠点を持ち、もっとも弱いキャラであることがもはや常識になってしまっている鷹嵐。しかし、先日行われたバトル甲子園では、大方の予想を裏切り鷹嵐使いが見事優勝している。この事実を〝ミラクル〟の一言でかたづけてしまうのは、あまりに早計ではないだろうか。ここでもう一度鷹嵐の性能を見つめ直し、その強さを考えてみよう。

まずはコレを覚えよう　しゃがみPのこと

エスケープの性能が悪いこと、技の出が遅いことなどの理由から、攻め込まれるとキツイ鷹嵐。その悩みを解消するのがしゃがみPの存在だ。

鷹嵐のしゃがみPは、立ちから、しゃがみから共通で発生が12フレームとかなり早い。しかもリーチは全キャラ中最長である。相手のラッシュを〝とりあえず〟止めるという点ではもっとも適した技だといえるだろう。

ただし代償として、その後の状況はあまりよくない。ヒットさせても鷹嵐側が圧倒的に不利な状況。ここでしっかり考えておかないと、すべてが水の泡になってしまうのだ。



技の出が遅い鷹嵐。ラッシュ止めにはしゃがみPを使おう。



熊爪で、各種肘系や立ちPなどをかわしながら攻撃できる。

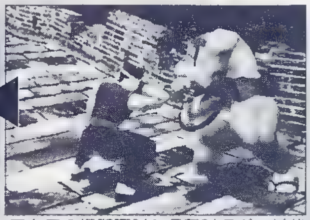
それでは、ヒット後の選択肢を考えてみよう。まず第1の選択肢は熊爪。直接的すぎるような気もするが、上段攻撃やときには一部の中段攻撃すらもスカす性能を持っているため、しゃがみPをくらったあとに構わず手を出してくる相手に1発ブチかますことができる。これをまず意識させ、ペースを握ろう。

相手がガードを固めるようになったら、初めてほかの選択肢が有効になってくる。例えばキャッチ投げのもろ差し（⇦⇨Ⓟ+Ⓖ）。しゃがみPのあとはやや距離があるため、通常の投げ技を使うよりも、こちらのほうがオススメだ。もろ差し後の4種の投げ技はどれも威力が高い上、中にはダウン攻撃が確定で入るものもあるぞ。

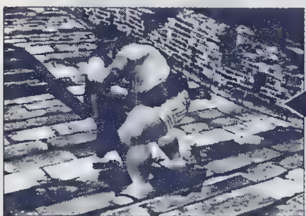
そのほかでは中突っ張りが一般的だが、立ちPに潰されやすいのであまりオススメできない。特にジャッキーやカゲが相手では…。

もろ差しを最大限に活用せよ！

その性質から、受けにまわることも多くなる鷹嵐。しかしそのかわり、相手の攻撃をガードできたときの2択はかなり強い。投げと打撃の単純2択のダメージが大きいこともあるが、そのほかにも大きなヒミツがあるのだ。



アキラの裡門頂肘や各種肘系ガード後は、もろ差しが超有効。



しゃがみ状態にならない打撃技ではつぶすことができない。

そのヒミツとは、もろ差しにある。代表的な例として、アキラの裡門頂肘をガードしたあとのことを考えてみよう。このときに鷹嵐側が最速でもろ差しにいった場合、立ちPや裡門、崩拳などの立ち技で止めることができないのだ。もちろん、しゃがむことも不可能である。



しゃがみPなどなら止めることができるが…。キツイです。

アキラ側がこれを回避するには、投げを置いておくか、またはしゃがみPなど、発生した瞬間にしゃがみ状態を作れる技を出すしかない。これを考えれば、鷹嵐側がいかに有利であるかわかっていただけると思う。

裡門ガード後に限らず、一定距離以内で相手が立ち状態、かつ鷹嵐が相手よりも5フレーム以上早く動ける状況ならば、すべてに同じことが言える。各種肘系など、確定の反撃技がない中段攻撃をガードしたあとの選択肢として、もろ差しをまず第一に考えておこう。

打撃系を研究してみる

打撃系のほうでもっとも一般的に考えられているのは龍（⇨⇨Ⓟ）だろう。密着でヒットすれば、ときには相手体力の半分を持っていく強力な技だ。しかし相手の技をガードしたあとに、2択としてコイツを使用するのはイマイチオススメできない。というのは、そんな状況下でコイツをブチ当てても、相手との距離の関係であまり高いダメージが望めないからだ。どうしてもこの技を使いたければ、エスケープから狙うのがいいだろう。

同じ1発狙いならば、諸手突っ張り（⇨⇨ⓅⓅⓅ）のほうがオススメ。出が早いため、開幕などもなかなか使える。全段ヒットすればダウン攻撃として四股蹴りまで入り、ゲージの約半分を奪うことができる。その上、ガードされても3発目にディレイをかけることによって、反撃を受けにくくすることも可能だ。一応2発目にもディレイをかけることはできるが、ヒットさせることも考えた場合には反応しづらくなる。2発目までは打ち切り、ヒットしていたら3発目までつなぎ、ガードされていたらディレイを意識。これでいこう。

しゃがみガードにダメージを与えられないのが欠点といえば欠点だが、技ガード後の2択として使うのならば、しゃがみガードされることは考えにくい。

出が早いものとしてもうひとつ、肘当ても使い勝手がいい。しゃがみにヒットすればよろけを取ることができるので、諸手突っ張りの弱点をカバーしてくれる。よろけを取れたなら、すかさず投げ主体の2択をかけていく。⇨方向の入力を少し長めに意識してやれば、合掌捻りも可能である。



肘当てカウンターヒットからは播磨投げが確定だが…、



相手との距離が近ければ、通常の立ち投げも入れることが可能。

しかし肘当て最大の目的はよろけではない。肘当てがカウンターヒットし、かつ相手が投げ間合い内にいれば、なんと鷹嵐側の投げが確定するのだ。これをのがさず決められるようになれば、かなり大きな戦力となるだろう。ちなみに、播磨投げ（肘当てヒット後⇨⇦Ⓟ+Ⓖ）なら大安定。肘当てがカウンターならこちらも確定で、間合いに関係なく入ってくれるぞ。

同様の使い方として、鬼殺し（⇦Ⓟ）もある。一定以上のダメージがある技にカウンターをとったときには相手を浮かすことができ、空中コンボも狙える。そして肘当て同

バトル甲子園優勝者のテクニック　その1
走りからの2択が強い鷹嵐。優勝者の栗田氏は、ダウンを奪ったあとに⇩⇙⇩⇙…という入力で高速後退し、相手との距離を広げていた。

様、カウンターかつ相手が浮かなかったときには喉輪（⇨Ⓟ+Ⓖ）を確定のタイミングで入れることが可能だ。実用面だけを見れば、肘当てよりいい点がないようにも思えるこの技。しかし、男ならやっぱり喉輪も狙っていきたい。

いかにして接近するか!?

さて、ここまでは接近戦での戦法について考えてきた。


走りからの2択はかなり強力。スキを見て仕掛けていこう。

しかし、相手が自分から近寄って（攻めて）きてくれるという保証はない。てなわけで、ここで相手との間合いの詰め方を考えてみよう。

●走る

一番手っ取り早い方法は、走ること。ここからダッシュ攻撃の岩石ぶちかまし（走り中Ⓟ+Ⓚ）と投げの単純2択にいく。岩石ぶちかましは、鷹嵐の技にしてはめずらしくガード後に反撃を受けない。しかも、当たり方によっては体力の半分を奪う破壊力を持つ。走りからの2択は、単純なだけに強力な戦法といえる。

●技を出しながら寄る

走りからの2択は確かに強力だが、相手がだまっていてくれるという条件つきの話。小刻みな前後ステップでぶちかましをスカしにかかられる

当たればデカい岩石ぶちかまし。ガードされてもスキは小さい。




そして投げ。合掌捻りはちょっとキツイかも。首投げが◎。

とキツくなってくる。

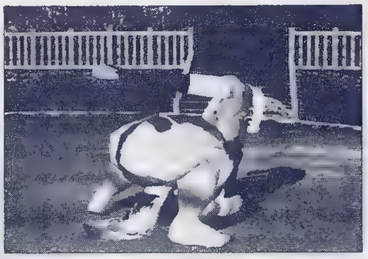
そこでオススメしたいのが、リスクの少ない技を出しながら近寄る方法。これとて危険性がないワケではないが、なにぶんステップワークがないので、何も出さないで近寄るよりはマシだろう。

使う技は、中突っ張りか突っ張り。いずれも2～3発出しながら前進しよう。近寄る際に、相手の動きをよく見ておくことも重要だ。

鷹嵐の命！起き攻めでカタをつけろ！

破壊力をウリにしている鷹嵐にとって、やはり起き攻めの占める重要度は高い。最初に覚えたいのが羆爪の上段蹴り起きスカし法。姿勢の低い羆爪は、上段蹴り起きすらもスカす性能を持つ。起き上がろうとする相手にダッシュしゃがみで近づき、羆爪を重ねる。これだけでOK。タイミングもわりと簡単なので、ぜひ活用してほしい。

これで、蹴りを出さずに起き上がる相手にも自動的に羆


発生時の姿勢がこんなに低い羆爪。上段蹴り起きをスカして…、


このとおり。ダメージはもちろん、プレッシャーも大きい。

爪が重なることになる。これをまず警戒させ、相手の選択肢の幅を狭めてやろう。

鷹嵐ならではの起き攻めテクニックをもうひとつ。それは、ディレイの蹴り起きを中突っ張りでつぶしてしまおうというもの。横転起きが狙い目で、相手の横転が始まったら、かなり早めに中突っ張りを2発ほど重ねておく。これで、相手がディレイの蹴り起きをしようとした場合に、それを未然に潰すことができるぞ。中突っ張り自体、ガードされても鷹嵐側が心理的優位に立てるので、かなり有効な戦術となる。同様のことが露払い（⇩Ⓟ+Ⓚ）でも可能。こちらは、あと少しのケズリに使っていこう。

その場起きの場合は相当な先読みが必要となるので、あまりオススメできない。

もうひとつの楽しみ 勝ち上げからのコンボ

鷹嵐を象徴する技のひとつが勝ち上げだ。カウンターでなくても相手を浮かすことができ、空中コンボに持っていける。

ここからのコンボにぜひ導入してほしい技がある。それは鬼殺しだ。この技、見た目よりもかなり下のほうに判定があるため、地面スレスレの相手も意外に拾うことができるのだ。しかも、ダメージもなかなか高い。

基本コンボは、勝ち上げ×2→鬼殺し→四股蹴りor四股。中量級以下なら、勝ち上げがノーマルヒットでOKだ。ただ、最後のダウン攻撃はよけることが可能なときもある。細かい話をすると例えばカゲ相手、勝ち上げノーマルヒットのときに、最後を四股にするとヘッドスプリングでのみ回避可能。この場合には四股蹴りが入る…てな具合になる。

気をつけてほしいのは、鬼殺しの入力法。素直にやるとダウン攻撃になってしまうので、2回目の勝ち上げ後、先行で少し早めにレバーを入れ始めておき、気持ち遅らせてP。遅すぎるとしゃがみPになってしまうので、ちょうどいいタイミングをマスターしておこう。


勝ち上げ→勝ち上げがこんな低い位置で当たっていても…、


鬼殺しでさらに拾える。見た目もカッコいいコンボになる。

この技を見直す 首投げ

鷹嵐の投げ技というと、どうしても合掌捻りの印象が強い。しかし、相手も当然それを警戒して投げ抜けを入れてくることだろう。以前ならばこの投げ抜けを狙った打撃技との2択が通用したが、今はガード投げ抜け全盛の時代。もはや上級者相手では通用しなくなっている。

そこで見直したいのが首投げ（⇦Ⓟ+Ⓖ）。ダメージも65となかなか。合掌捻り後、四股蹴りが決まらなかったときのダメージが80であることを考えれば、決して低くない数字である。第2の投げ技、居反り（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）のダメージが落ちてしまう重量級相手なら、さらにこの投げ技の重要度は増してくるだろう。

ワンコマンドなのでとっさのときにも反応しやすいのもポイントだ。走りからや、カウンターヒットを確認してからの投げには、特にオススメしたい首投げ。投げ抜けされることもまずないしね。


重量級が相手なら、合掌捻りに次いでダメージが高いことに。

バトル甲子園優勝者のテクニック　その2
合掌捻りのコマンドが早かった。準決勝のチビ太君との試合では、走りから吸い込むように合掌捻りを決め、場内を沸かせた。

対キャラ別ワンポイント VS ジャッキー

一時は10対0とまで言われたジャッキー・鷹嵐の組み合わせ。しかし深く突っ込んでみると、実はそれほどではない。鷹嵐側が対応法をしっかりしておけば、十分に闘えるのだ。そのヒミツをここで明かしていこう。

ディレイスピンは警戒する必要なし

鷹嵐の特徴である〝倒れにくい〟という性質。これまではこのことが障害となって、数々のイヤな思いをしてきた。短所ばかりが目立っているこの性質。しかし倒れないことによって有利になることも数多くあるのだ。

その典型例がジャッキーのエルボースピンキック。スピンキック部分だけをくらった場合当然鷹嵐はダウンしない。このとき、たとえスピンキックがカウンターでヒットしていても、鷹嵐有利な状況となるのだ。

よって、肘をガードした際には、なにも考えず直接2択にいってOK。前のページで紹介したもろ差しと諸手突っ張りの2択を中心に、投げや肘当てなどを狙っていこう。もしディレイスピンがきても、くらってから諸手突っ張りを出せばジャッキー側にこれを止めるすべはない。ここでもまた、もろ差しとの2択が成立することになるのだ。



ディレイスピンは警戒しなくていい。もしくらってしまっても、



諸手突っ張りを出せば、相手の攻撃のほとんどを潰せる。

もうひとつの壁 ダッシュハンマー

ジャッキーが鷹嵐に対して使う打撃技といえば、エルボーに次いでダッシュハンマーが多い。中間距離でコイツをばらまかれると、ちと厄介だ。しかも、ほかのキャラならガード後に投げを入れることができるが、足の遅い鷹嵐は…。

対策を立てる部分は、くらったあとのこと。このあとに再び投げとダッシュハンマーの2択をかけてくるのがジャッキーの常套手段になっている。しかし、実際にはこの2択は成立しないのだ。

ダッシュハンマーヒット後の状況は、ノーマルヒットで鷹嵐やや有利（⇨）、カウンターでジャッキーやや有利となっている。しかし、立ちP（〜コンボエルボースピン）の存在も考えると手を出しづらい。

そこでオススメしたいのが、ダッシュしゃがみでしゃがみ状態にし、その後立ちガードする方法。いわゆる〝ファジーガード〟の状態になるため、ダッシュハンマーはもちろん、投げも回避できるぞ。

この方法は、カウンターヒット後も有効。最速で肘を出されるとよろけてしまうが、ダッシュハンマーならガードが間に合う。

対キャラ別ワンポイント VS 鷹嵐

鷹嵐を使っている人は、同キャラ戦の知識に乏しいことが多い。その理由は大抵の場合、相手がいないからである。対戦するメンツの中で鷹嵐を使っているのは自分だけ。ほかのキャラとの対戦は年中やっているが、同キャラ戦なんてほとんどやったことがない。そんなケースが多いはずだ。

対戦経験を積むことはムリでも、最低限の知識ぐらいは身につけておこう。

合掌捻り後に…

合掌捻り後の四股蹴り。もうお約束の追い打ちで、普通のキャラならば、横転でよけることが可能だ。しかし、鷹嵐の場合はちょっと違う。

方向さえ合っていれば、一応最速の回復＋横転でかわすことが可能。しかし、ちょっとでも遅れてしまうと四股蹴りでバウンドし、その後に四股による追い打ちが確定で入ってしまうのだ。フルセット入ってしまうと大変痛い。

無難にいきたいなら、回復せずに四股蹴りを黙ってくらったほうがいい。これなら余計なダメージをもらうことだけは避けられるぞ。



合掌捻り後、四股蹴り回避を失敗するとバウンドしてしまう。



こうなると、四股が確定。黙ってくらったほうが安全かも。

メインは双手突きからの投げ

同キャラでの最大の狙いは、双手突きからの投げだ。ノーマル・カウンターに関わらず確定で入れることができる。通常の立ち合いはもちろんのこと、返し技としても双手突きを狙っていこう。

ガード後に双手突きが返し技になるものは結構ある。お約束の齧龍や鼎爪などは、その代表例。こんな技をガードしたときには直接投げにいくより、1発双手突きで刻んでおいたほうが単純にオトクだ。

対キャラ別ワンポイント VS 葵

パワーで優る鷹嵐。葵に対してはかなりいい闘いができることだろう。前のページで紹介した戦法、そしてそれにちょっとした葵対策（寸止めに対する対応など）を加えれば、勝率はかなり高くなるはずだ。しかし、葵戦ならではの楽しみがもうひとつある。

大コンボ大会

ほかのキャラに比べ、バウンドコンボが異様に入りやすい葵。鷹嵐の場合は、この性質を最大限に利用したコンボを楽しむことができる。

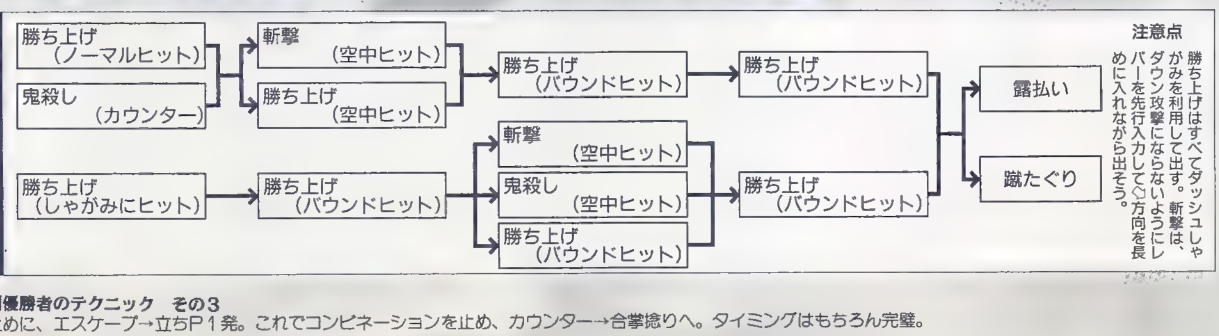
バウンドコンボに使う技は、お決まりの勝ち上げ。浮かしたあとの追い打ちが合計3回になるまでならば、バウンドを勝ち上げで拾うことができる。さらにそのあとには、露払い（2発）または蹴たぐりでの追い打ちまで入るのだ。詳しくは表を参照のこと。



ダメージはもちろん、運ぶ距離もすごい。ていうかひどい。

可能性はまだまだあるので、色々と試してみてほしい。

葵限定空中コンボフローチャート



バトル甲子園優勝者のテクニック　その3
開幕の連携止めに、エスケープ→立ちP１発。これでコンビネーションを止め、カウンター→合掌捻りへ。タイミングはもちろん完璧。

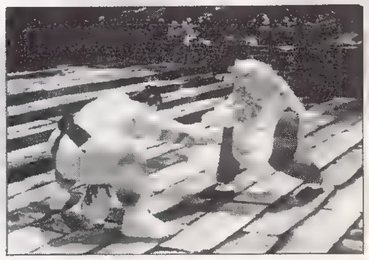
強敵になる前に叩くべし！
VS 鷹嵐
鷹嵐専用コンボだけではもう食っていけないぞ！

今まで最弱キャラという印象が強すぎたこと、そして使用人口が少ないことなどの理由から、あまり深い研究がなされてきていなかった鷹嵐戦。全国大会での鷹嵐の優勝も、そのような理由が絡んでいると考えられる（もちろん、優勝者がうまかったこともあるが）。鷹嵐専用コンボさえ知っていれば勝てる…なんて時代はもう終わり。ここらでしっかりとした対策を練っておこう。

しゃがみをくらったあとの攻防

鷹嵐が相手の連携を止めるのに使うしゃがみP。まずはこのあとの攻防について考えてみよう。

ノーマルヒットならば、くらった側がかなり有利な状況。ここは構わず攻めたいところなのだが、技選択を間違えると手痛い反撃をくらうことになる。逆に、鷹嵐に対して強い打撃技をしっかり把握しておけば、しゃがみP後の鷹嵐のすべての行動を抑えこむことができるのだ。


鷹嵐のしゃがみPをくらったあと、2択をくらうのは避けたい。


下方向に攻撃判定のある技で、鷹嵐の攻撃を止めていこう。

まずやってはならないのは、立ちPなどの上段攻撃による反撃。羆爪に負けて大ダメージを被る危険性が大である。同じ理由で、肘系や裡門による反撃もかなりアブナイ。

オススメなのは、出の早い下段攻撃による反撃。下段ならば、さすがの羆爪もしっかり止まってくれる。ジャッキーのローキックなどは、発生も早くかなりオススメだ。

ただし、しゃがみPはダメ。リーチの長いリオンや鷹嵐ならばOKだが、ほかのキャラの場合には、とどかずにその戻りに羆爪をくらってしまうことになるぞ。

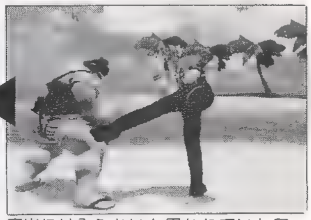
中段打撃なら、発生が早く、かつ下方向まで攻撃判定がある技を使っていく。中段蹴り系やラウの斜下掌など、キャラによって技を選んでおこう。

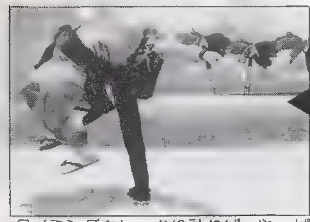
しゃがみPをカウンターでくらった場合には、五分の状況となる。この場合にも基本的には同じような対応法で構わないが、ノーマルヒット時よりも若干状況が悪いので、たまには堅く立ちガードでもいい。もし羆爪にきてくれれば、オイシイ反撃を入れることができる。距離が遠いので、投げをくらうこともまずないだろう。キャッチ投げのもろ差しが怖いが…。

実はローキック投げが可能？

お約束のローキックカウンターからの投げ。鷹嵐だけは、唯一この連携が連続にならないと思われていた。しかし実はやっぱり確定。確かに鷹嵐は少々特殊で、ほかのキャラのような先行入力での投げは入らない。しかし、タイミングを合わせれば（少し遅らせる）、確定で入れることができるのだ。

鷹嵐の技を止めやすいという点で、かなり重要なローキック。タイミングを極め、カウンター→投げを確実に決められるようになりたい。


鷹嵐には入らないと思われていたローキックカウンター投げ。

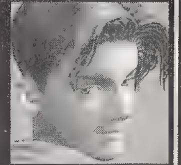

タイミングをしっかり計れば、やっぱり確定でした。いける。


しゃがみPを潰したときのみ、鷹嵐はしゃがみ状態になる。


下段投げを持っているキャラなら、もちろん確定で入れられる。

ただし、鷹嵐のしゃがみPにカウンターをとったときは話は別。この場合鷹嵐は、葵の草薙と同様にしゃがみ状態でのくらいモーションとなるのだ。重量級ならばお約束で下段投げが確定だが、ほかのキャラの場合には2択をかけていくしかない。

LION RAFALE



一気に半分という大技はないが“リングアウト”というプレッシャーをかけつつ闘えば関係ない。

カマキリの如く鋭く迫れ!

担当：キャサ夫（協力、ちび太）

しゃがみPが比較的長かったり、エスケープ以外にも斜前歩といった特殊移動技を持っていて動きが早いなど、非常に個性豊かなリオン。

投げ技も豊富となっており、投げ抜けコマンドが全部で4種類となっていて、投げを決めるチャンスがある場面ではたいてい決めることができるだろう。

ほかにリオンが得意とするのは“リングアウト”だ。盤肘連環手がヒットした場合、追い打ちで前掃腿を決めることが可能。これでかなりの距離を運ぶことができるのだ。

こういった地形効果によった戦略もとることができる有能なキャラクターになる。

では、ポイント別にリオンの戦略を説明していこう。

盤肘([illegible])命!

盤肘（⇨P）、これだけでも意外に押し切ることが可能だが、実はカウンターヒット後以外の攻防は絶対的不利な状況になっている。

というのは、盤肘がガード又はヒットしたときの相手の反応になるワケだが、心理的に盤肘からは連携の“盤肘連環手（⇨PP）”というのを出すことが可能。つまり、この2発目の存在があるために相手の反応が遅れ、盤肘・盤肘といった単純な連携攻撃が通用するワケだ。



八の字で盤肘がヒット！この状態ならば…。



下手な反撃相手には盤肘連打がお薦めだ。

具体的には盤肘がヒットした状況によるが、八の字の場合はリオン側が有利で、盤肘×2の連携は通用する。が、正の字の場合は、カウンターヒット以外は不利。一番いい選択肢としては“しゃがみ下がり”と覚えておいたほうがいいだろう。



カウンターでなければしゃがみ下がりがベスト選択肢だ。



カウンターヒット以外ならば本当は簡単に返される。

盤肘がヒットし、相手がよりめいた場合の攻防。基本的に盤肘連環手は先行入力でないと受け付けてくれない。だから、相手が肘をくらってよろめいたか否かを判断し、それから連環手で追い打ちに移る、という行動は不可能。というワケで、盤肘がヒットし、よろめいた場合の選択肢を紹介しよう。

1つ挙がる有効な選択肢は“投げ”だ。VF3のシステム上、よろめいた相手を投げるという行動はかなり有効。それはリオンにとっても同じことが言える…。ただ、どの投げ技を使うかだ。

理想型はダッシュで近付いてからの“貼身双勾手（⇨⇧⇩⇨⇦P+G）”これが一番ダメージを与えることができる。しかし、難易度も高く、練習しないと難しい。

打撃での選択は、再び盤肘がわりとお薦め。リオン戦に慣れている相手ならば、よろめき後しゃがみ下がりをする傾向が多いからだ。ただ、その場からの盤肘だと届かないので、これもダッシュで近付いてから出すことをお薦めしよう。流れ的にも安定したい場合は、弾腿（⇧K）がいいだろう。



盤肘ヒットでよろめかせたら…。

これらがよろめき後の代表的な選択肢だ。では、それに異なり、肘がヒットorガードされた場合の選択肢も説明しておこう。

盤肘はカウンターヒット時以外では決して有効な立場にはならない。しかし、盤肘連環手の存在があるがために、その後の反応が遅れがちになり、反撃を受けづらいものとなっていると先程説明したハズ。

盤肘がヒットorガードされた場合は“しゃがみ下がり”が有効とは言ったものの、それだけの選択肢では相手にバレやすいことになる。だから、一応ここでは参考がてら有効な攻撃連携を紹介させてもらおう。

前提で捉えてほしいものは、やはりヒットとガードでは性質が変わらないということ。ここから何をやるかが問題になるが、取れる行動は次のものになる…。

ベストは貼身双勾手!!（要ダッシュ）





再び盤肘もお薦め。距離を考えた選択肢で弾腿もいいだろう。

“下P”“しゃがみ下がり”“盤肘”“斜前歩”“落撃掌”これら5通りの動きから選択をお薦めする。

下Pや盤肘、落撃掌は純粋に相手の反撃を“潰したい”という考えから出る行動で、有効ではあるが読まれた場合には痛い目に合うことがある。

斜前歩は上、中段技反撃対策。選択肢の中では優先順位が高く、結構信頼できるものとなる。多用してもその後のフォローがしっかりできれば問題ないだろう。



盤肘から斜前歩はワンセットとして利用しても構わない!

斜前歩の使い道は未知の世界

相手の技をかわしたり、高速移動をしたいときに用いるのが斜前歩。コマンドは⇧+Eとちょっと特殊だが、その技の能力は本物。ただ、しゃがみ状態からだとミスしやすく、小ジャンプしてしまいがちなので注意。

斜前歩の利点は斜前歩後エスケープができることが1つ。自分が背後を向けていれば、そこからエスケープで振り向き、斜前歩～エスケープといった連続移動も可能なので、覚えておくといいだろう。

斜前歩自体の特徴、最大の利点というのは相手に接近できるのが1つ。さらに近距離戦において使った場合、相手が投げを狙っていても斜前歩発生時には投げ判定が存在しない。

つまり、斜前歩を使うことによって相手の二択攻撃をかわす場面が増えることになり、さらに“間合いを詰める”ということからチャンスを生む要素になる技なのである。

盤肘、盤肘連環手、疾歩昇穿手（⬇⇨P）など、ガード

もしくはヒットした場合の接近戦時は最高の使い所になるので、多用してみるといいだろう。

起き攻めのバリエーションは豊富だぞ！

リオンの強さの1つともなるのが起き攻め字の選択肢の多さ。相手のダウン状態からの選択肢も横転や後転からの"上段蹴り起き""下段蹴り起き""その場起き"といろいろあるが、リオンはその選択しに読み勝てば、すべて対応が可能なのだ。それをここでは説明していこう。

●起き上がり上段蹴り

相手が必ず起き上がり上段蹴りを出してくると読んだ場合、もっとも有効な選択肢は"斜後歩（⇙+E）"になる。相手の蹴りが見えてからコマンドを入力するといったタイミングがベストになり、そのタイミングならば必ず上段蹴りをスカすことができる。で、その後コマンド投げを決めればOK。

これと似たものでは"エスケープ"というのもある。しかし、難易度がちょっと高めで、条件付きだ。コマンド入力のタイミングはほとんど同じだが、エスケープする方向に戸惑いがち。アキラ以外は常に反時計回りへ移動するようにしよう。

もう1つの条件は、相手にできるだけ密着すること。でないと、何度チャレンジしても上段蹴りをくらうことに…注意。なお、上段蹴りをエスケープでかわした場合は、必ず横投げが決まると覚えておこう。

もう1つ上段蹴りをスカすことができる技があるので、参考程度に紹介しておこう。"斜歩斜掃捶（⇩P+E）"なのだが、これは完全に相手の上段蹴りの前にコマンドを入力し、あらかじめ技を置いておく感じになる。1つの魅せ技的存在だ。

なお、斜歩斜掃捶を対葵戦で使った場合、キャラクターの"薄さ"からくるのか、まれに下段蹴りをもかわすことができ、その後背後投げを決めることがある。チャンスがあったら狙ってみるといいだろう。

さて、特殊な起き攻めを説明していこう。

"磨盤手（⇩P+E）"が挙がるが、この技を起き上がり攻撃に重ねることが結構有効になる。磨盤手を使った起き攻めというのは、ちょっと特殊で"くらい投げ"が一番の狙い。だが、相手の行動によって背後投げが決まったりなど自分に取って有利な流れを作ることが可能なのだ。

では、その状況を説明しよう。磨盤手を出すタイミングは相手が起き上がりを出す一瞬前。そこで相手がその場起き上がり上段蹴りを出すと、その蹴りをくらい、状況が"くらい投げ確定"と"背を向けて五分"どちらかの状態になる。この差は磨盤手を出したタイミングで異なるようになっている。

では、相手が下段蹴りを選択した場合はどうなるか?このときも上段蹴り同様くらってしまうワケだが、投げは成立せず五分になる場合と、そのまま磨盤手で相手の背後へ回ってしまい、両方五分になる。下段蹴りに関しては横転された場合も当てはまる。

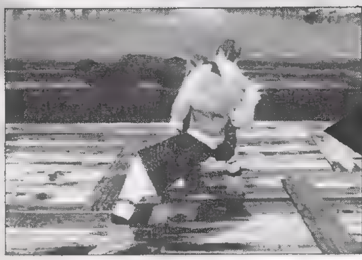
横転上段蹴りに磨盤手を合わせた場合は?

このときの状況は、その場起きに生じた状況＋"背後へ回る"というのが追加。しかし、下段蹴りのときとは違ってリオンは相手方向を向いている。つまり、リオン側の背後投げが確立することになる。


相手が横転をしようとしまいが…。


タイミングが合えば上段蹴りは必ず斜後歩でかわすことが可能。


極力相手に密着するのが重要。


斜後歩とおなじくらいのタイミングでエスケープをすればこの通り。


斜歩斜掃捶でも上段蹴りを回避可。魅せ技だね。

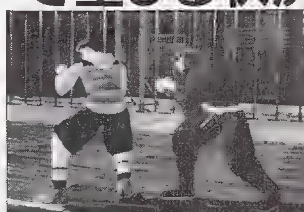

で、横投げが確定だ…斜後歩は通常投げというのを忘れずに。

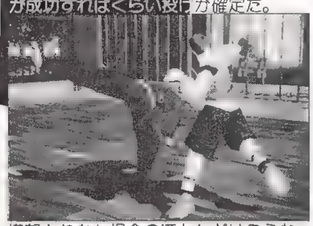
起き攻め"磨盤手"で生じる状況

有利



このモーション、磨盤手のタイミングが成功すればくらい投げが確定だ。

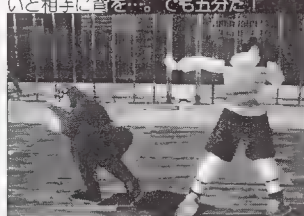

どの状況でも磨盤手のタイミングが遅いと相手に背を…。でも五分だ！



横転されあた場合のほとんどはこうなる。

相手に背を向ける

五分


両者当たらず…。そのまま相手に背を向ける。これも五分。

この技を見直す"疾歩昇穿手"

しゃがんでいる状態から出すことができる"疾歩昇穿手"。足位置によって微妙な変化があるのは知っているだろうか?下Pからの連携としても有効活用できるこの技は、八の字の状態から出した場合、相手にノーマルヒットすると急所カウンターとなってダウンが奪えるのだ。もちろんカウンターヒットならば正の字でもダウン奪取が確実。

もともと攻撃判定が強い疾歩昇穿手。ガードされたとしても、盤中やエスケープをしていれば本来返し技が存在しないため、かなり強い技となるハズ。

疾歩昇穿手で浮かせて盤肘連環手→軌腿で追い打ちを決めることができれば、かなりの距離を運ぶこともでき、リングアウトを狙うにも最適だぞ。


八の字からの疾歩昇穿手ならば威力倍！結構使えるぞ。

VS 対キャラ別ワンポイント アキラ

下Pからの連携が遅いリオンは、対アキラ戦で多用は禁物。極力エスケープ、又は斜前歩を考えた避け重視の戦い方がお薦めだ。

的確な返し技をマスターしたい

アキラとしては多用してしまう"躍歩頂肘"唯一返し技を的確に狙いたい技の1つだ。基本的にガードすれば投げが確定し、貼身双勾手など大ダメージを与える投げを決めるのが理想。しかし、闘い慣れた相手になると、意外に投げの種類で振ったとしても抜けてくる場合がある。

そこで、こんなのはどうでしょう。

"後蹴腿～背身尖掌→下P→大ダウン攻撃"

このワンセットを躍歩頂肘ガード後に決めることができるのだ。後蹴腿自体の攻撃発生は比較的早いが、恐らく練習が必要。しかし、躍歩頂肘ガード後にこれを確実に決めることができるれば、安定して体力ゲージ4分の1を奪取することができ、投げ抜けの要らぬ心配も考えなくていいことに…。

アキラ戦は非常に辛いです。唯一言えることは、馬歩衝靠をガードしたとき確実に投げを決められるようになることでしょう。



馬歩衝靠をガードしたら確実に投げを入れられるようになろう。

VS 対キャラ別ワンポイント ラウ

対策が分かってしまえば、それほどきついキャラではないラウ。でも、なるべくならばもっと勝率を上げたいところだ。

飛燕転身掌ガード後の対処法!!

最近では飛燕転身掌後、それをガードされるのを予想して下Kを出してくる場合も多く見られるようになってきた。対策として振り向き斜下掌と、この下Kを同時に止める選択肢を用意しておきたい。そこでお薦めするものが縦跳穿掌(⇦P+K)。

飛燕転身掌ガード後、即座に出せば先程の2つの攻撃を両方共潰すことができる。ヒット後には前掃腿が追い打ちで確定し、PPP・落穿手(ダウン攻撃)よりも大きなダメージを与えることができるのだ。細かいことではあるが、しっかりと反応できるようになっておきたい。



飛燕転身掌に反応できたら…。



即座に縦跳穿掌で迎撃するのがベスト。前掃腿を忘れずに。

VS 対キャラ別ワンポイント 鷹嵐

一見パワー負けしているように見えるリオンだが、性能の上では十分にそのパワー差を埋めることができる。

"落撃掌" これ一本!!

鷹嵐戦では落撃掌(⇦PP)が大活躍!どんな状況でヒットしても必ず連続で決まり、ダウンを奪うことができる。さらにそこからは大ダウン攻撃が安定して決めることができるというお手軽さ。これで、相手の体力の約3分の1を奪取可能。

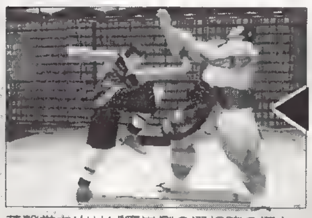
好都合なことに落撃掌の1発目(穿陰掌)は、攻撃判定が下のほうまであるため、鷹嵐のメインとなる打撃技(照爪など)に非常に強い。

返し技や擺下尖転後の追い打ちにはもちろん使っていくとして、通常の闘いの中でも多用していきたいところだ。

一番の使い所は、鷹嵐の下Pをくらった場合。このとき鷹嵐は立ちPや肘系に強い照爪を中心に、諸手突っ張りや中突っ張り、はたまたキャッチ投げのもろ差しなどで二択、三択を仕掛けてくる。しかし、このときリオンが最速で落撃掌を出してやれば、これら鷹嵐の選択肢をすべて潰すことができるのだ。



しゃがみPをくらっても、怖じ気付いてはいけない。



落撃掌を出せば鷹嵐側の選択肢のほとんどを潰すことができる。

こうしてしゃがみP後の鷹嵐側の選択肢をことごとく潰してやれば、ダメージを奪うことはもちろん、鷹嵐側に"なにもできない"という感覚を植え付けてやることができる。

こうなってしまえば、もうペースはリオンのものだ。ガードを固めたところに多彩な投げ技を使い分け、さっさと闇に葬ってやろう。

疾歩昇穿手からの投げを決める!

カウンター、又は急所カウンターで疾歩昇穿手がヒットした場合、リオン側の投げが確定する。

カウンターヒットのことはとりあえずおいといて、急所カウンターのことをちょっと説明しよう。

鷹嵐戦に限らず、足位置がハの字から出した疾歩昇穿手は急所カウンターになりやすいようだ。特にしゃがみノーガード状態(下段技に対する返し技としてヒットさせた場合など)にヒットさせたときには、ほとんどの場合が急所カウンターとなるのだ。

鷹嵐戦は足位置がハの字のとき、疾歩昇穿手を積極的に狙うといいかも知れない。特に露払いをガードしたあとの返し技として活用するのがお薦めだ。



ハの字で露払いをガードしたあとには…。



疾歩昇穿手・各種投げを決めることが可能だ。

起き攻めに使いたい掛統腿

起き攻めでなくとも、鷹嵐に対しては掛統腿(⇦K)がかなり有効だ。なぜなら、2発目まで連続でつながることはもちろん、ヒット後にはリオンが有利な状況になるのだ。

2発がヒットすれば、先程紹介した落撃掌と投げの完全二択を迫ることが可能。ただ、2発連続入力でなければいけないため、1発目の旋風腿部分をガードされてしまうと確実に大きなスキが生じることになってしまう。

そこで、この技を起き攻めに活用してやろうというワケだ。狙いはもちろん起き上がり下段攻撃。もし読み違えて上段攻撃をくらってしまってもリオンはダウンするだけなので、リスク的にもそれほど大きくはない。



起き上がり下段を読んだら掛統腿。ヒット後には二択を迫れ!

小僧には負けてられんよね VS LION

イマイチつかみどころのないリオン。とりあえずリングアウトには注意だ。

リオンの強さって何?と聞かれて、即答できる人はあまりいないだろう。それほどまでにつかみどころのないキャラなのだ。こちらが攻めているはずなのに、なんか体力では負けている。あるいは、すんでのところまで追い詰めておいて、リングアウト負けとか…。リオンの"弱い部分"を再確認し、しっかりトドメをさせるようになりたい。

盤肘の大いなる欠点

リオンがメインに使ってくる打撃技といえば、やはり盤肘であろう。しゃがみにヒットさせてよろけを取れるこの技は、姿勢が低いことからくる判定の強さもある。信頼性が高いだけに、リオン使いはこの技を多用してくる。

しかし、この技には決定的な弱点がある。それは"くらわせても不利"ということ。盤肘自体のダメージが低いため、たとえカウンターでヒットしていてもリオン側が不利になっているのだ。

つまり、盤肘をくらった側が2択をかけられるということ。すかさず各種肘系などの発生の早いもの、あるいはショートショルダーのように判定の強い中段攻撃と投げの2択をせまってやろう。

ここで反撃していくことで、リオン側の選択肢の幅をかなり狭めることができる。これがまず、リオン攻略の第1歩だ。



盤肘は、カウンターでヒットしていてもリオン側が不利。

リングアウト対策

リオンの狙いのひとつ、それは盤肘連環手による押し出しである。ひとたびコイツをくらえば前掃腿までワンセット。これでかなりの距離を押されてしまう。地下鉄ステージで開幕盤肘連環手をくらい、前掃腿。その後起き上がったところに盤肘連環手をガードさせられて、もうリングアウトだ。こうならないためにもしっかりとした対策を立てておこう。

追い詰められたところで盤肘をくらったら、リオンの腹側にエスケープしよう。これで～連環手をかわすことができる。ただし重量級の場合、盤肘がカウンターヒットしていると避けることができないので注意しよう。ノーマルヒットならOKだが。

ちなみに鷹嵐の場合は、盤肘をガードしない限り、～連環手をかわすことができない。

一応、発生11フレーム以下の打撃（重量級・鷹嵐以外の立ちP、肘系ほか）で、盤肘ノーマルヒット・～連環手を、発生14フレーム以内の打撃（ローキック系を除く）で盤肘ガード・・～連環手を止めることもできる。ノーマルヒットからはかなりの反応速度が必要とされるので、あまりオススメできないが…。

もうひとつの対策は、盤肘連環手をガードしたあとに、返し技として投げを入れること。ちょっとシビアだが、ワンコマンドの投げやニーストライク、ネックブリーカー系のコマンドならそれほど難しくないはず。投げ抜けされても押し出されるよりはマシなので、キッチリ投げを入れられるようになっておこう。これをしっかりしておけば、リオン側としてもこの技を多用しにくくなるはずだ。

リング際で盤肘をくらってしまった！押し出されるぅ～。

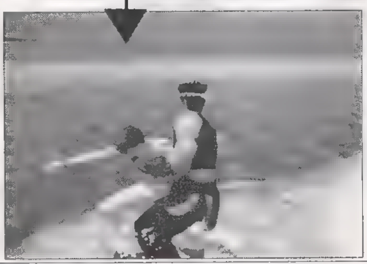




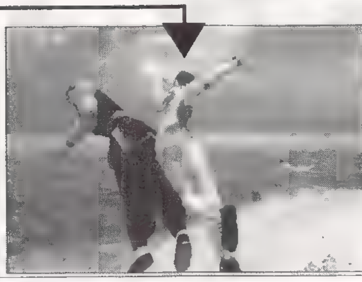
エスケープや斜前歩に対しては投げで対抗。完全な2択だ。



発生の早い技を出せば、次の行動を封じることができる。



そんなときには、エスケープでヒラリ。方向も重要です。



ただ、リオン側にはこういう選択肢も残されている。

基板 タイムマシン 基板

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り(とりあえず電話してみて下さい)

X-MEN VS ST	??,000
ヴァンパイアセイバー	??,000
CP2ソフト全般	??,000
鉄拳3	??,000
雀々しましょ	??,000
E雀ハイスクール	??,000
ファイナルロマンスR	??,000
モデル2全般	??,000
忍者ウォーリアーズ	???,000
ナイトスラッシャーズ	??,000
ウォーザード	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。
最後にTELしてみるべし

各種新作PCB予約受付中(TEL)

マーヴル VS ストリートファイター（予）	ストリートファイターEX
ストリートファイターゼロ3（予）	忍者ウォーリアーズ
ポケットファイターズ（予）	鉄拳3
ストリートファイター3	ダンシングアイ
ウォーザード	トキメモおしえてYour Heart
X-MEN VS ストリートファイター	VF3
バトルサーキット	VF2．1
D&Dドゥーム	デッドオアアライブ
ストZERO2アルファ	バーチャロン（P付）
虹色町の奇跡	E雀ハイスクール

NAMCO

子育てクイズマイエンジェル	7,000
子育てクイズマイエンジェル2	55,000
鉄拳2－B	65,000
鉄拳3	215,000
ソルバルウ（箱付）	25,000
ネビュラスレイ	11,000
アウトフォクシーズ	21,000
ギャラクシアン（純正）	18,000
ギャラクシアン（ミッドウェイ）	15,000
ギャラガ	4,000
ギャプラス	8,000
コズモパズル	3,000
コズモビデオ	10,000
オーダイン	28,000

CAPCOM

ストリートファイター3	70,000
ウォーザード	42,000
X-MEN VS ST(ROM)	64,000
ロストワールド（海外）	30,000
エリア88	32,000
ワンダー3	28,000
大魔界村	25,000
チキチキボーイズ	20,000
天地を喰らう	20,000
ラッシュ&クラッシュ	20,000
1942	12,000
1943	10,000
1943改	21,000
キャプテンコマンドー	12,000

その他

ダライアス(PCB)	30,000
ダライアス2(3画面／PCB)	25,000
忍者ウォーリアーズ(PCB)	70,000
黄金の城	30,000
デットオアアライブA（H付）	55,000
デットオアアライブB（H付）	90,000
サイコソルジャー	68,000
ソルディバイド	70,000
キララスター(PCB)	25,000
エンジェルキッス(PCB)	20,000
ヘッドオン	45,000
ディフェンダー(タイトー)	18,000
KOF96	14,000
わくわく7	20,000

SEGA

ソニックファイターズ（H付）	90,000
ラストブロンクス（H付）	90,000
F・バイパーズ（H付）	90,000
バーチャロン（P付・H付）	90,000
VF3（電源H付）	250,000
VF2．1（H付）	34,000
VF（H付）	3,000
ムーンウォーカー	12,000
エイリアンストーム	10,000
テディボーイブルース	15,000
ゲイングランド	45,000
コラムス'97(ROM)	10,000
ダイナマイト刑事(ROM)	25,000
紫炎龍(ROM)	5,000

KONAMI

ときメモ対戦ぱずるだま(ROM)	5,000
サラマンダーII(ROM)	1,000
ツインビーヤッホー(ROM)	1,000
ドラグーンマイト(ROM)	8,000
対戦ぱずるだま(ROM)	1,000
A-JAX	22,000
スラムダンク	12,000
グラディウス	20,000
グラディウス2	10,000
グラディウス3	30,000
沙羅曼蛇	20,000
サーカスチャーリー	8,000
シンプソンズ	20,000
実況パワフルプロ野球	8,000

筐体

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

新品ブラストシティ(2レバー6ボタン)	220,000
新品アストロシティ(2レバー6ボタン)	220,000
中古アストロシティ(パネル新品)	115,000
中古ニューアストロシティ(パネル新品)	135,000
中古エアロシティ(パネル新品)	40,000
中古Qグランダム(2レバー12ボタン)	40,000
中古ポニーMK3(2レバー12ボタン)	20,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター(15／24Khz対応)	40,000
25インチモニター(15／24Khz対応)	30,000
26インチモニター(15／24Khz対応)	20,000
18インチモニター(15／24Khz対応)	5,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです(24Khz出力のゲームはモニターを必要とします)。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,800
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路(1回路2ボタン) **2,000**
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。
ノーマル連射回路(1回路機等でも) 1,500
ボリウム調整による連射回路です。
RGBビデオアンプダッシュ(完成品) **9,800**
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。
※注意
作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

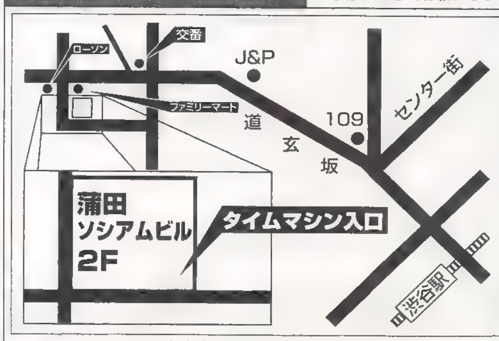
INFORMATION

分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。
ハーネス等の製作・質問もやっています。気軽にTEL下さい。
在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。
移転しました。店内がスゲー広くなりましたのでぜひ、ご来店ください。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
(普)4394530
㈱タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



㈱タイムマシン
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂1－19－6
津田ソシアルビル2F
TEL／03-3462-4541(代)

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社

ゲーメストムック

K.O.F'97 Act.2係

(ふりがな) お名前 ペンネーム	年齢（ ）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ） ※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社

君こそGAMEST行

（9月30日号）

(ふりがな) お名前	年齢（ ）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ） ※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町１－26

株式会社 新声社

ゲーメストムック

ギャルズアイランド5係

(ふりがな) お名前	年齢（ ）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ） ※都道府県	
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

締切は9月30日（消印有効）

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

K.O.F'97　人気投票！

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターをそれぞれ1人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。
・好きなキャラ（　　）
　好きな理由（　　）
・嫌いなキャラ（　　）
　嫌いな理由（　　）
イラスト＆文章ネタ大募集！締め切りは9月10日（消印有効）。

キリトリ線

ギャルズアイランド5　人気投票！

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターをそれぞれ1人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。
・好きなキャラ（　　）
　好きな理由（　　）
・嫌いなキャラ（　　）
　嫌いな理由（　　）
イラスト＆文章ネタ大募集！締め切りは9月20日（消印有効）。

キリトリ線

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考（タイム・残機）			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

◆物語◆

二十数年前…それは数年間にわたって行われた。全国各地の胎児を腹から数日間だけ抜き取ったユガは、その間に胎児たちにある秘術を施した。再び母の腹に戻った胎児は、何事もなかったように、この世に生まれる。

彼らには、幼少のころより類い希なる才能を発揮し、神童、鬼童と呼ばれる者もいた。そして十数年後には、彼らは非常に優秀な青年へと成長をとげ、あらゆる方面で活躍する。

その中には、名君と謳われる大名となった者もいたし、高名な学者、剣術者、果ては天下の大泥棒、また女の中には、大奥を支配する女房に納まった者もいた。つまり彼らは、いずれも名高き、ひとかどの人物になっていたのである。

ある日、彼らの目の前にユガは突然現れる。当然のことながら、彼らはユガのことなど覚えてはいない。ユガは彼らの前で人形芝居を見せる。

すると、彼らは突然思い出す。ユガからこの世に誕生する前に与えられていた使命を…。

侍魂 SAMURAI SPIRITS™

すでにファンの中で一人歩きしている感のあるサムスピシリーズ。ディープなファンが見守る中、最新作はどこへ行く?

サムスピ教信者
：珈琲ふりーく



武者修行のために全国を放浪する覇王丸。その覇王丸を謎の女が執拗に狙うようになる。身に覚えのない覇王丸はいぶかしく思うものの、その追及は日増しに激しいものとなっていく。そして覇王丸はいつしか、自らの意志とは無関係に、背後にうごめく暗黒なる者の計画に飲み込まれていく。

心を奪われた半陰の女。彼女は壊帝ユガの命により、半陽の男を手に入れるべく、闇の世界より現れた。そして、ようやくのこと半陽の主と思われる剣士を見つけだす。その剣士の名は「覇王丸」。色は闇に連れ去るために、覇王丸を追う。

宿敵覇王丸を倒すため、彼を追っていた幻十郎。ところが、あともう一歩というところで邪魔が入る。立ちはだかる異形の輩を斬るうち、幻十郎の野獣が牙を剝く。

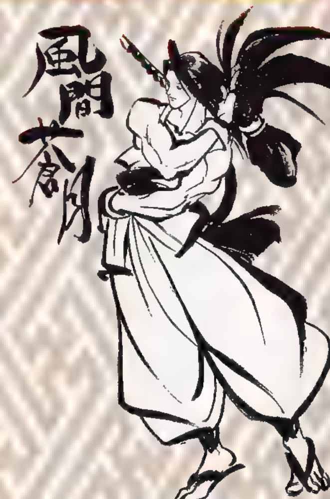
迫り来るニューゲーム! 自らの眼で確かめる!!



とうとう祝言をあげてしまった最愛の人、圭。彼女の幸せを心から願いながらも、右京は漂泊の日々を送っていた。そんな右京の元に、風の便りが届く。懐妊した圭の体内にいるはずの赤子が忽然と姿を消したのだという。右京は、病魔に冒された体をむち打ち、立ち上がる。

天草に捕らえられていた妹・葉月を奪還した火月は、抜け忍となりながらも、彼女と幸せに暮らしていた。そんな折、巷で評判の人形師の噂を耳にし、密命を帯びたまま、謎の人形師の遭遇以降、消息不明になっている養父を思い出す。火月は人形師を追い旅立つ。





ある日、突然首領に呼び戻された蒼月は、ある人物の抹殺を命じられる。首領の尋常ならざる表情に興味を抱き、単独で調べを進める。そしてその結果、その人物が謎の人形師であることを知り…。氷のように冷たい微笑を浮かべると、蒼月は人形師抹殺に向かう。

アイヌコタンで修業に励んでいたリムルル。大自然に生じる気の変化をいち早く感じとる。このままでは、また自然が汚されてしまう。リムルルは姉の代わりに大自然を守るべく立ち上がる。





各地で頻発する胎児消失事件を追っていた半蔵のもとに、とある藩主の奇行ぶりを知らせる密書が届く。調べを進めるうちに両事件とも、背後になぞの人形師が関わっていることに気付く。半蔵は異変を解決するべく旅立つ。



いったんは平和を取り戻したかに見えた世界。だが、魔が浸食をやめたわけではなかった。正義のアメリカンニンジャ、ガルフォードは蒼きイナズマとなって悪に敢然と立ち向かう。





自然の大いなる息吹の中、眠りについていたナコルル。だが、まだ彼女の闘いは終わったわけではなかった。最凶の魔は倒されていないのだ。ナコルルは今、旅立つ。

とある藩の城警護役、柳生磐馬。彼の仕える若き君主が、人形師による興行を見て以来、奇行を働き始め、藩内を混乱させるようになる。この事態に磐馬を慕ってやまない幼き姫君まで、心を傷め憔悴してしまう。これを見た磐馬は、元凶である人形師を追い旅立つ。だが城にいるはずの姫君が後を追ってきて…。



最強の魔、壊帝ユガ。彼の手により完全な肉体と精神を持つ人間となることを使命として封せられ、生まれて来た者たちは、ユガの人形芝居によって封印を解かれる。ユガ本来の狙いは、自らが使命を与えた者たちの中からよりふさわしい男女を二体選びだし、彼らを合一させることにより、半陽・半陰の暗黒神を作り出すことにあった。ところが、成長した彼らの大半は、封印の破壊に耐えきれず、次々と発狂していった。ある者はその場で首をくくり、ある者は残虐な面ばかりが際だつ異常者へ変貌をとげた。

男女合一によって生まれる暗黒神は、それだけでは地上界に現れることはできない。最終的には、男、女、そして無垢な胎児の三位一体の合一によって、魔界にも地上界にも君臨する暗黒神が誕生する。そこで、ユガは、暗黒神の復活に必要な完全体の男女に加え、この合一に耐え得る胎児をも狩り集める。

ゲームシステムをチェック

サムライスピリッツの最新作、そしてSNKの新ハードハイパーネオジオ64初の対戦格闘ゲームと、2つの意味で注目を集めているサムライスピリッツ。モーションキャプチャーと2Dアニメーション技術をミックスさせたそのグラフィックに関しては、ズバリ写真を見ていただくとして（動いていないと伝わらないものも多いけど）、システム周りの確認をしていくことにしよう。

4つボタンはネオジオから継承

基本操作は8方向レバーと4つボタン。

8方向レバーでキャラクターの移動、立ち、しゃがみ、ジャンプなどを行う。Aボタンで防御、Bボタンで弱攻撃、Cボタンで強攻撃、Dボタンでダッシュ、となる。弱攻撃は攻撃力は低いが、素早くて隙の少ない攻撃が多く、強攻撃は攻撃力は高いが、隙の大きい攻撃が多い。Dボタンはレバーの併用により、走り込み（フリーダッシュ）ができる。

走り込みは360度好きな方向（おそらく8方向）に走り出すことができるシステム。見た感じではフィールドを走り回って鬼ごっこしているようだった。これがゲームの戦略面にどう影響を与えていくのか楽しみなところだ。

天草光臨を前作と位置づけると、継承されることが確認されているシステムは、修羅・羅刹の剣質選択、鍔迫り合い、怒り爆発、といったところ。レベル選択に相当する初心者モード（オート防御や、オート怒り爆発）も存在する。怒り爆発があるとなると、連ね斬りや一閃といったところもあるかもしれない。実際、上の色の写真で、一閃ライクなポーズが存在している。連続斬り入り込み等のシステムが継承されているかはまだ不明。もしあれば、素早い系キャラの割合が増した分、なじみやすいかもしれない。

新要素としては、360度の立体的フィールドを利用した、崖っぷちでのぶら下がりや落下、違うバトルステージに移行する「フィールド移行」が目を引く。「スタミナゲージ」も気になるところだ。大斬りを出しまくったり、走り回ったりすると疲れたりするのだろうか？

スタミナという要素は、多くの可能性を秘めた興味深い要素だが、ゲームのシステムの中に組み込む難しさも並ではない。このSNKの前向きな挑戦の結果は非常に気になるところだ。

通常技の種類が回を重ねるごとに少なくなってゆくサムライスピリッツシリーズ。初代では斬りと蹴りに弱中強があったが、斬紅郎で弱中強斬りと蹴り（レバーによって数種あったが）となり、ついに今作で弱攻撃と強攻撃の2種類―となってしまった。これはダッシュの重要性が高くなったことによるものだろう。結果、ボタンコマンドが必然的に増えるかもしれない。

そんなわけで、今回のサムライスピリッツは、より移動がクローズアップされてくるであろう。立体の広いフィールドを生かした、ダイナミックな試合展開が期待できると思うぞ。間合いも、技単位と言うよりは、キャラ単位で考えていかれるはずだ。スタミナゲージに関わる戦略面のうまさと、移動テクが勝敗を分ける、そんなゲームになりそうな予感。

だから忍者が多いのかな？

SNKお侍チャンバラ対談2

月華の剣士 VS 侍魂 SAMURAI SPIRITS

前回のあらすじ

はからずも同じSNKという会社で、同じ剣劇モノをリリースすることとなった「侍魂」河野プロデューサーと「月華の剣士」松本プロデューサー。テーマにこだわりを持つ松本プロデューサーに対し、システムで反撃する河野プロデューサーは、お互い鍔迫り合い状態。前回は「侍魂」シリーズの大斬りのひどさから、カタナバトルのバランスのとりかたの松本氏の方法論で幕を閉じたが、さて今回は…。

リアルに「斬る」ということ

河野　「月華の剣士」は「侍魂」シリーズに対抗し、「より硬派な路線で」というイメージがあるんですが、キャラクターを見た印象としては、結構エンターテインメントしてるっちゅうか、ソフトな感じですよねぇ。

松本　ゲームはプレイしてもらってなんぼですから、エンターテイメントという鎧は着ています。それも、中身が見えんぐらいのごっつい鎧ですわ（笑）。

河野　では、そのキャラクターたちが演じる斬り合いの部分については、今回どういった表現を考えているんですか？

松本　やはり、「斬る」ことの描きかた、演出に重要性があると思ってます。例を挙げると、最近ではモーションキャプチャーという技術がもてはやされていますが、キャプチャーしたからといって、それが受け手にとって「リアル」に映るかというと、違うと思う。「月華の剣士」は2Dの作品ですし、2Dデザイナーが自分で「斬る」ということをデフォルメして描くところに味があると思うんです。3Dのリアルさもイケると思いますけど、2Dはそこに強みがあると思います。そこをきちんと表現したい。

河野　そこはまったく異論がなくて、「侍魂」のこれまでの強みも、その2Dのデフォルメの部分が大きかった。しかし、「こう斬ったほうがカッコイイ」という斬り方は、3Dに直すと、立体としておかしい場合やつじつまが合わないことが多いんですよ。それで、今回の「SAMURAI SPIRITS 侍魂」も、モーションキャプチャーを使用しているんですが、本物の格闘家や役者をキャプチャーしても、実際に画面上で3Dモデルに反映させてみると、確かに人間くさいリアルさは出るんですが、すごく地味に見えてしまうんですよ。いわゆる「ゲーム中のリアルさ」と少しピントがずれてしまう訳です。何もないところから作り上げることを考えると作業効率的には非常にメリットがあったのですが、見せ方にこだわっていくと、攻撃モーションなどは、ほとんどのアクションにデザイナーの手が入ることになってしまいました。

松本　本物のライオンがどんな動きをしても、ライオンらしさを損なうことはないと思いますが、い



このキャラ…… 場キャラ…… がは……



ざ、これが絵なりぬいぐるみなりになるとリアルな動きをしても嘘っぽく感じてしまうことがあると思うんです。ですから、「らしさ」を強調する必要がある。ただ、その強調の仕方は2Dと3Dでは異なるような気がしますが。

河野 「3D」と「2D」という違いは確かにありますね。3Dの方が細かな表現が不得意な分、より「らしさ」の表現が重要になるのですが、実際は2Dの時のイメージと3Dの立体の矛盾に苦労したりしています。例えば覇王丸の髪の毛とか、どないしようかと。普通、ポリゴンゲームはポリゴンで作ることを前提にキャラクターデザインされるのですが、「侍魂」はそうではないですから。また2D時にあった様々な表現効果なども、どう違和感なく3Dの世界に転換しようかと悩むところですね。

松本 思うに、「効果」というのは、プロレスにおける実況中継じゃないですかね。攻撃の威力をよりわかりやすくすることができる。攻撃の威力をよりわかりやすくすることができる。お茶の間の皆さんに痛さや威力を伝えて感情移入してもらわないといけないんですから。そういう点では「効果」も「らしさ」の強調に重要な役割を果たしてますよね。

河野 そうですね。そのあたりは3Dとしての構図、カメラワークと、それを補足するカタチでの2Dの演出で表現できればと考えています。2D制作に慣れたデザイナーは「効果」の作成一つとってみても、思考を3Dに置き換えてイメージするのにかなり時間がかかっています。しかし、その中で3Dだからできる表現と2D的思考の複合的なものが生み出されれば、それは「新しい効果」として見る人に新鮮さを与えられるのではと期待しているんですよ。



松本裕司氏

株式会社エス・エヌ・ケイ 企画開発本部 第一企画部部長。代表作「餓狼伝説」シリーズ、「龍虎の拳」シリーズ。

キャラクターを語る

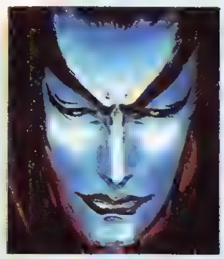
ゲーメスト 少し気になったのですが、「月華の剣士」は、「武士道」を描くのに、侍キャラクターの数が少なくないですか?

松本 「武士道」を描くのに、全キャラクターで描く必要はないと思うんですよ。また、私が考えていた「侍」のイメージのキャラクターを増やすと、本当に画面が殺伐としてしまう。「個」としての武士道は、楓、雪、守矢の3キャラクターの関係の中から浮き出ていくことにしようと。最終的に「武士道」を背負っているのは守矢なんです。そして日本古来の「家」「家族」といった〃概念〃を〃異人〃である雪が背負い、この2人と関わることで、楓少年の成長を描くことができればいいなと思っています。そして、楓もある宿命を背負っているんです。

ゲーメスト その宿命というのは。

松本 楓のみ〃覚醒〃という状態が存在するんです。その状態が「地獄門」と密接な関わりを持ってきます。

ゲーメスト ところで、「月華」は幕末を描くというところで、ペリーとかハリスなどの登場などは考えませんでした?



最新ボス・ユガ。最新にして最強のラスボス。

松本 拳銃使いますからねぇ(笑)。

ゲーメスト そういえば、「侍魂」も武士キャラクターが少ないようですね。武士4人以外は結構忍者多いですし。異人はガルフォードだけですし。

河野 今回の「侍魂」に関しては、まったく新しい「ハイパーネオジオ64」というハードでの制作になるので、新しい作品として立ち上げようと考えているんですよ。「斬紅郎無双剣」や「天草降臨」のようなサブタイトルを意図的につけていないのも、その一つです。そしてメインで関わってくる敵にユガがいる。彼(?)に関しては、これまでのように存在を匂わせるような演出ではなく、最初から絶対の敵として前面に出てきます。もうすでに全貌も丸裸になってますし(笑)。そして、彼に操られる殺人マシーンの存在としての色。彼女の存在が今回の「侍魂」の鍵となります。キャラクターに関しては、スタッフと相談して絶対必要なキャラを選別した結果、この顔ぶれにおさまりました。

松本 それを言うと、今回「月華の剣士」のキャラクターも、若手スタッフと協議して、今のかたちに納まったんです。キャラクターメイキングにかなり時間がかかりましたし。やはり私はハードなオヤジ路線に行こうとするのですが、スタッフがいい意味で今風に引き戻してくれて、現在のキャラクターになりました。一条あかりなんて、魔法少女ですからねぇ。押し切られてしまったなぁ、と(笑)。



「魔法少女」一条あかりと、「覚醒」楓。ゲーム中でこのように描かれているのか?

ゲーム性について

ゲーメスト 演出面以外のゲーム性で、「侍魂」シリーズとなにか差別化をされた部分はありますか。それに対し、河野さんのほうは。

松本 サムライスピリッツをやった時の、大斬りをくらった時のシンドさをなくしたい部分はあるんですよ。その突破口は、やはり格闘ゲームの駆け引きの部分にあると思うんです。「月華の剣士」に関しては、「ハジキ」という要素にポイントを置いています。「斬る」行為の気持ち良さと、その駆け引きを強調したい。そこで、相手の攻撃を見切ることにポイントを置こうと思ったんです。

河野 「サムライスピリッツ」に関しては、刀の「斬る」快感と、攻撃を「受ける」快感に重点を置こうということはありましたね。いわゆるチャンバラの感覚で、カン、カン、カンとテンポ良く。

ゲーメスト 「侍魂」は、斬り合いの楽しさというものがありましたね。しかし、2Dだからこそできた駆け引き、みたいなものもあったと思いますが。

河野 確かに3Dになった時点でスポイルされる部分はあるでしょうね。ただ、空間の広がりを利用した攻防やフィールドの変化などの不確定要素を含め、より闘いにバリエーションを持たせることができれば、これまでの2D格闘の「駆け引き」と違った楽しさが提案できるのでは、と考えています。

自らの眼で確かめる!!

そして提案

ゲーメスト　9月の幕張のAMショーに出展はされるのでしょうか。

河野　この前7月のプライベートショーで「侍魂」は大体40パーセントの開発率だったんですが、45、いや42、39・5…。

ゲーメスト　下がってますやん（笑）。

河野　いや、なるべく100パーセントに近い、完全に遊べる状態でお見せしたいと思っています。期待してて下さい。

ゲーメスト　松本さんは？



河野浩行氏
株式会社エス・エヌ・ケイ　企画開発本部　第二企画部部長。代表作「サムライスピリッツ」シリーズ、「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズ。

松本　「月華の剣士」は、どんな形でもなるべく出展したいとは思っているのですが、まだ五分五分といったところですね。もし出展できたら、ゲーメストさんのAMショーの人気投票で、「侍魂」と対決したいとは思っているのですが（笑）。

ゲーメスト　それはありがたい（笑）。

松本　しかし、AMショーに限らず、何らかのかたちで、プレイヤーのみなさんにゲームの世界をお見せしたいですね。

高津（SNK宣伝課）　あ、それやったら、せっかくゲーメストさんが来てるんやから、ゲーメストさんにマンガで「月華の剣士」をやってもらうってのはどうでしょ。

ゲーメスト　えっ、そうなんですか。

松本　そりゃあいい。ゲームの前に、まず「月華の剣士」の世界に読者さんに触れてもらえるわけですし、うまくいけば、そんなにタイムラグなくリリースできるかもしれないし。

ゲーメスト　いや、しかし今からマンガというのは…。

高津　まぁまぁ、そう言わんと。月夜の晩ばかりとは限らんし。あ、そうそう、ちょっと来てくれますか（とゲーメスト、外に連れ出される）。

（数分後…）

ゲーメスト　わかりました。喜んでマンガ化いたします。クスン。

高津　最初からそう言うたらええんや。余計な手間かけさせおって。ではおふたかた、最後に一言。

松本　とにかく「サムライ」を超えたい。「サムライ」とは違う世界を基本的には描いているつもりなので、それをどこまで感じとれるように作れるか。絶対ゲームとして面白くしますので期待していてください。



エス・エヌ・ケイ宣伝課主任、高津祥一郎氏。この提案の結果はいかに…（次ページへ）。

河野　「またサムライか」という意見を、いい意味で裏切りたい。3D表現の中から、「侍魂」の新しいシステムを感じてもらえればいいと思います。

高津　で、評判がよければハイパーネオジオ64「真侍魂」を出すと。

河野　おあとがよろしいようで（笑）。

というわけで、次号よりAMショーの様子や、2つのゲームの最新情報も、可能な限り掲載しますので、期待して待っててね。松本さん、河野さん、高津さんありがとうございました。プロデューサーのおふたかたは、これからも、よきライバル関係を維持してくださいね。



エス・エヌ・ケイの看板をしょって立つ二人。お疲れさまでした。




動乱の影に、もうひとつの物語があった…。
エス・エヌ・ケイ BIGタイトル 初コミック化!!
幕末浪漫
月華の剣士
次号9月15日号より完全連載開始!!!
藤田丈士
ゲーメスト読者の皆さんこんにちは！編集部の方々と藤田先生のご協力でコミック化が実現でき、スタッフ一同感激しています！コミックではゲームを更に面白くプレイしてもらえるようにゲームで伝えきれない部分を中心に描いてもらおうと思っています。ゲーム、コミック共々『幕末浪漫 月華の剣士』で最高の感動をお届けします。ご期待下さい。
㈱エス・エヌ・ケイ 第一企画部長 松本裕司
以前コミックで連載をしていました藤田丈士（ふじたたけし）という者です。いきなり担当さんから「ゲーメストで連載しない!?」と言われて、ちょっと緊張しています。読者の皆さん、開発スタッフの皆さん、がんばりますので応援して下さい。
藤田丈士
©SNK 1997

ハイパーネオジオ64新作
RVで爆走!

ROUND TRIP RV
ラウンドトリップRV

©SNK 1997

世界各地で展開されるレースをなんとRVで走るレースゲームが登場! そのRV、なんと実名!どれで走る?

担当：ずるずる

SNKのドライブゲーム登場！

SNKがドライブゲームを出すのはいつ振りだろうか(何せネオジオは基盤オンリーのゲームだったから…)。
今回登場するゲームは、新しいハードのパワーを使い、3DCGによるドライブゲーム・専用の筐体プレイをするというのもウリだー

また実車を使っているというのもウリ・それがな〜んとRVなのだ!すごい!



RVが主役という点がウリ！速さよりもテクニックが要求される?

選べる4台！これはすごい！

実車でレースができる！レースというと思い浮かぶのはやはりスポーティーなクルマだよね！でもこのゲームの主役は「RV」なのだ！





その主役となるクルマだが、どれもこれも世界的に有名なものばかりだ！
1台は三菱のパジェロ、1台はローバーのディカバリーV8-iES、1台はトヨタのハイラックスピックアップ、そして残る1台がフィールドフォックスである。







3DCGならでは！視点も変えられる！

3DCGゲームのお家芸ともいえるのが視点変更ができるという点。もちろんこのゲームでもそれをバッチリ採用している。


まさにドライブしている視点。グー！

ゲームするならビハインドビューがいいが、ドライビングを味わうのならドライバーズビューがいいだろう。
なおこのゲーム、コースは3つある。その内容はやさしい初級コースから難しい上級コースというもの。RVらしいところをいっぱい走るぞー


走りやすいのはこっちの視点だ。

フレーム考

1フレームは60分の1秒！といわれてもそれだけではちとわからない…具体的なフレームの考え方とは一体何か？

担当：C・LAN

対戦格闘ゲーム、中でも3D格闘の記事中でよく使われるのが「フレーム」という言葉。これまでにフレームに関する説明は何度かしているが、やはり「フレームって何？」という人もいるかと思う。それに鉄拳3の記事の中ではまだ明確に言及はしていない。

ここでは具体的にいくつかの技の発生、硬化フレームを交えつつ、フレームとは何か、を説明していこう。

1フレーム＝1コマ 鉄拳3では60分の1秒

フレームというのはゲーム内における処理の最小単位。鉄拳3では1秒間に60回画面を書き換えている。つまり、「1フレーム＝60分の1秒」ということになる。

ただしこれはあくまで鉄拳3での話。ゲームによって1秒間のコマ数は変わってくるので、「1フレーム＝何秒」という絶対的な数値は決まらないことに注意（とはいえ最近は60コマのゲームが多いのだが）。

このように、フレームというもの自体は非常に簡単に説明できる。しかし例えば「○をガードした後は5フレーム有利」といわれても、あまりピンとこないのでは？

それもそのはず、実際に技を出したりする行為が何フレームなのかを知らないと…つまり比較する対象がないとわからないのは当然。

ということで、いくつか代表的な技の発生・硬化フレームを紹介しつつフレームについて説明していくので、これまでフレーム関係の記述を読み飛ばしていた人は、この見開きに目を通してから改めてこれまでの記事を読み返してみてほしい。

硬化と反撃技の密接な関係

基本技の発生フレームに関してはすでに7月30日号で紹介済みなので、固有技をいくつかピックアップして取り上げてみる。

例えば仁の閃光烈拳を例に考えてみよう。閃光烈拳はLP始動なので発生は9（＋1）フレーム、そして硬化は17フレームある。



閃光烈拳はLP始動。入力に1フレームかかり…、



LP発生9フレーム目のこの時点で相手はガード不可。で計10フレーム。



吹雪はなんと発生がたったの6フレーム。こんなに早い固有技は他にちょっと見あたらない。

ちなみにここでの硬化フレームとは純粋な仁の硬化時間ではなく、相手が何フレーム先に動けるか？という数値である。

閃光烈拳の発生が10フレームということは、硬化が10フレーム以上の技であれば反撃技として使えるということになる。もともと10フレームはかなり発生の早い部類に入るので、閃光烈拳は仁の万能な反撃技として使うことができる（威力は別として）。

固有技の中で最も発生が早いのが吉光の吹雪。これはなんとたったの6フレームで、基本技のLP、下LPをすら上回る早さだ。硬化は17フレームで、これは閃光烈拳と同じである。

ポールの落葉は発生が13フレームと、ダウンを奪える下段技の中ではトップクラスの早さを持つ。これは右アッパ



裏疾風の硬化はぴったり8フレーム。つまり…、



8フレームのLP、下LPが最速ならば反撃技になる。

闘いはまだ始まったばかり！

TEKKEN 3

まだまだ勢いのある鉄拳3。時限キャラの最新攻略を中心にデフォルトキャラクタークラッシュと、豊富なネタをお送りしましょう。

●固有技の発生・硬化時間（例）

技名	発生フレーム	硬化フレーム
閃光烈拳	9	17
胴抜き	14	11
落葉	13	22
裏疾風	16	8
ハイキックライトサマー	13	17
双掌破	13	17
吹雪	6	17

ーと同じで、この早さが落葉の強さでもある。そのかわり硬化は22フレームとかなり長い。なお、同じくポールの裏疾風は、発生が16フレームで硬化は8フレーム。つまりLP、下LPなどが返し技になる。

ロウのサマーソルト系の硬化は特殊で、ライトサマーがしゃがみ状態で17フレームに対し、レフトサマーは立ち状態で15フレーム。ともに右アッパーで反撃できる、投げで返せるのはレフトサマーのみとなる。

硬化時間と反撃技には密接な関係がある。ある技をガードした後にLPで返せるならば、その技の硬化は8（10）フレーム以上ある。右アッパーで返せるならば14フレーム以上ある。LPで返せるが右アッパーでは無理ならば硬化は9～13フレームになる…このように、逆算すればその技の硬化時間をある程度限定することができ、それは「AにはB、CにはD」といった返し方の知識よりもより応用の利くものになるはずだ。

コマンド入力による発生フレームの実際値

ここで例えば10フレームの技があるとする。しかしこれがキッチリ10フレームでは出ない場合がある。それはコマンドである。

LP、右アッパー、あるいは固有技でも⇨RKなんて技ならばあまり問題はない。これらのコマンドは1回の入力で出せるので、1フレームでコマンドを完成させることができる。つまり発生は＋1フレームということになる。

ところが例外――というにはその量はあまりにも多いが――もある。

〈⇨➡系〉

まずは胴抜きや双掌破などの、前（後ろも同様）にレバーを2回入れ、2回目の入力が入れっぱなしのタイプ。

この種の技はレバーを前に入れてニュートラルに戻す。ここまでで2フレーム。そしてさらに前。これは長い入力いくら最速で出そうとも、純粋な発生フレームに何フレームか追加される。例えば吹雪ならば入力に4フレームかかるため、実質的な発生フレームは10フレームということになる。

●吹雪発生までのコマンド入力



なので最低1フレームはレバーだけが入力されている時間が必要。例えば胴抜きは、「前→ニュートラル→前＋RP」では出ない。出すためには「前→ニュートラル→前→前＋RP」と入力しなくては出ないということだ。

結果としてこのタイプのコマンドは、入力は4フレーム、ワンコマンドの技に比べて3フレーム余計にかかることになる。

例えば吉光の吹雪。発生が6フレームならばポールの裏疾風（硬化8フレーム）に対して反撃技になるはずである。しかし実際に返すことはできない。事実上吹雪は10フレームかかる計算になり、どうやっても返し技にならないのだ。

〈⇩☆⇩⬂系〉

風神ステップからの技は、最速で出す場合ラストのCとボタンが同時押しされる形になる。結果としてやはり4フレーム入力動作にかかることになる。

ただし仁の風神拳だけは、最速入力するとガード弾き効果のある、特殊な風神拳が出せる。これは1フレーム発生が早く、ノーマルが11に対し最速は10フレーム。すると最速風神拳とノーマル風神拳とでは最低2フレームは発生に違いがあることになる。

ちなみに最速風神の発生は4＋10＝14フレームとなる。



風神拳は最速で出すと稲妻が走り、相手のガードを弾く。

〈⇩⬂⇨系〉

崩拳などに代表される前ホバーからの技。とはいえこれはポールの崩拳、裏疾風の他にはニーナの掌握くらいしかない。

これら3種のうち、崩拳だけは⇨と同時にボタンが押されれば出る。結果入力は3フレーム。

残りの2つはコマンド完成後にボタンが押されなければならないので4フレーム入力となる。



崩拳はコマンドの部分が3フレームでいいのに対し…、



裏疾風（掌握）は⇨と同時にボタンでは出ないので4フレーム余計にかかる。

崩拳の発生は12フレームなので、最速ならば3＋12＝15フレームかかる。一方裏疾風は発生が16フレーム。最速では4＋16＝20フレームとなる。

実戦ではフレーム単位の攻防というよりは、むしろ状況判断や反応の早さなどが重要になってくるが、フレームで考えていけばいろいろと考えやすく、理屈で理解できる。実はこれ、（ ）の布石だったりして…。

このフレーム考、不定期ながら連載予定アリ!!なのでヨロシク。

●実質的な技の最速発生時間

（1）右アッパー：13フレーム（コマンド⬀●）

⬀●
1　　＋　13フレーム＝**14フレーム**

（2）吹雪：6フレーム（コマンド⇨➡●）

⇨ ☆ ⇨ ⇨●
1＋1＋1＋1　＋6フレーム＝**10フレーム**

（3）雷神拳：21フレーム（コマンド⇨☆⇩⬂●）

⇨ ☆ ⇩ ⬂●
1＋1＋1＋1　＋21フレーム＝**25フレーム**

（4）崩拳：12フレーム（コマンド⇩⬂⇨●）

⇩ ⬂ ⇨●
1＋1＋1　＋12フレーム＝**15フレーム**

●タイムリリースキャラ基本技発生速度（オマケ）

キャラ名	LP ●	下LP ⇩●	ライトアッパー系 ⬀●	トーキック系 ⬀●	RK ●	立ち上がりRK 立ち上がり途中●
ブライアン	8(10)	8	15	23	12	11
平八	10(10)	8	15	12	16	11
闘神	10(10)	8	15	12	16	11

※LPの（ ）内はレバー前、入力含む

さらなる強者の魂を求めて…

オーガ 第1形態

1発の破壊力では、他の追従を許さないオーガ。2発で終われるそのパワーを生かし、最強の座を獲得せよ！



性能的に見れば、それほど高い能力は持っていないオーガ第1形態(以下闘神)。なのに世間では、嫌われるキャラの代表格のような扱いを受けている。その理由は、ほかのキャラにない圧倒的なパワーと、対処法の見えにくい数多くの特殊な技にあるのではないだろうか。ツボにはまれば一瞬で相手を葬り去ることのできる破壊力、多彩なガード不能技。これらを最大限に生かし、向かってくるものすべてを消し去ってやろう。

頼るしかないしゃがみLP

闘神の技の特徴として挙げられるのが、リーチが長いものが多いこと。しかしそのかわり、発生は遅いものばかりである。よって、基本のスタイルはどうしても中間距離メインとなってしまうだろう。

しかし、中間距離だけで相手をさばけることは当然少なく、接近戦に持ち込まれたときにいかに相手のラッシュを止めるか、ということが重要になってくる。

こんなときに頼りになるのがしゃがみLP。闘神の使える固有技は、しゃがみ状態からしか出せない技が多いのだ。というワケで、まずはしゃがみLPをヒットさせてからの選択肢を考えてみよう。



勝利のためには、この技を使わないわけにはいかないのだ。

●魔神拳(立ち上がり途中RP)

しゃがみLPがヒットしたあと、相手が手を出してくればクリーンヒットになる。クリーンヒット後には合突き(↘➡LP+RP)がオススメ。反応が少し遅れても確実にヒットし、合計でゲージ4～6割のダメージをゲットできる。

余裕があるなら、RK(バックスピンキック)や左のページで紹介しているコンボを狙ってみよう。どちらも安定してゲージ6割を持っていける強力な連続技となるぞ。

カウンターでなくても、クリーンヒットならば相手を崩すことのできる闘神の魔神拳。しゃがみLP後ばかりでなく、ファイヤークラッカーの2段目など、お決まりの上段技をしゃがんでかわしたあとにもキッチリ決めていきたい。

●コールドブレード(⬇↘RP)

初心者殺しの連携。発生速度もまあまあな下段攻撃で、警戒されていない間は面白いように決まるだろう。ヒット後には追い打ちとして合突きが確定し、ゲージの約半分を持っていく。

コールドブレードは、強力な下段攻撃として中間間合いでの打ち合いや起き攻めなどにも使っていきたい。ただ、ガードされてしまうとスキだらけなので、バレない程度に。

コールドブレードを警戒して相手がしゃがみがちになってきたら、踵落とし(立ち上がり途中RK RK)や立ち上がってからの中段固有技などにつなぎ、ガードを揺さぶってやろう。



基本その1。下段攻撃のコールドブレードで足元をすくう。



追い打ちとして合突きが確定で決まり、ゲージ半分をゲットだ。

ここぞというときに使いたい3種のガード不能技

多彩なガード不能技を持つ闘神。そんな中で、使いやすいもの3種に注目してみよう。

ひとつ目は、お決まりのケツアルクアトル。ヒット後には確定の追い打ちも狙えるため、ダメージという点では文句なしだ。ただ、リーチが短いこと、そして1段目をガードされると2段目をかわされる可能性があるという欠点もある。

ケツアルクアトルの欠点を補うのが、州光から授かったクナイ斬り(↘RP)、クナイ駆け(⇨⇨☆RP)のふたつ。どちらもリーチがそこそこあり、横移動をホーミングしやすいのが長所である。発生という点では若干劣るが、見てから止められるレベルではないぞ。

これら3つの技は、基本的にこちらに優先権があるときに使っていく。立ちPやステップインエルボー(↗LP)などをヒットさせたあとなどが狙い目だ。

また、起き攻めにも効果大。特に受け身を読んでの重ねは効果バツグンだ。ダウンを奪ったあと、受け身を読んだらクナイ斬り、起きないことを読んだら合突き、なんていう2択にしていくといいかも。

ほかのキャラと勝手が違い、操りにくい闘神。まずは、その特殊性に慣れよう。



クナイをいかにうまく使うかが勝利への大きなポイント。

ケツアルクアトルはこう抜けろ

数あるガード不能技の中でも、飛び抜けた特殊性を持つケツアルクアトル。中段の打撃部分とガード不能技がワンセットになったこの技、1段目の中段部分をガードした際には、2段目を横移動でかわすことができることは、前号の猿者ページで紹介したとおりだ。しかし、これだと反撃をすることは不可能。しかもかわすタイミングが遅いと、闘神側の硬化が先に解けてしまうことも…。

今回、その横移動よりもベターなかわしかたが発覚したので、ここに紹介しておこう。それはバックステップ。1段目をガードしたら、すぐさまバックステップを入力すればOK。この方法だと、かわした側はすぐに次の行動に移れるため、ケツアルクアトルの硬直にさまざまな技を叩き込むことができるぞ。

しかし反応がかなり厳しく、相当な慣れが必要なこともまた確か。このへんは修練を積むしかないのか…。



ケツアルクアトルをガードしたら、すぐさま反応できるように。



バックステップでかわしてしまえば、あとはやりたい放題。

コンボ難度　E

ワンポイントレッスン

直接スネイクブレードを入れるより、こちらの方がカンタン。ダメージはだいたい同じぐらい。

ダメージ


闘神オリジナルの技、ケツアルクアトルからの大安定コンボ。


まずは、しゃがみLPを最速で入力。下+LP連打でOKだ。


しゃがみ状態になるので、そのままスネークブレードへ移行。


きれいに3発決まって、ゲージ半分を奪う。お手軽でしょ。

コンボ難度　E

ワンポイントレッスン

ライジングトーキック以降は、浮かしからの大安定コンボ。ほかの浮かし技からも同じでOK。

ダメージ


クリーンヒットで崩しの効果がある魔神拳。一八っぽいね。


ライジングトーキック（⇧RK）は、最速で出せば問題ナシ。


浮かしたあとは、ステップインエルボー（⇨LP）を1発入れて、


バックスピンキック（RK）でシメる。超お手軽コンボの完成だ。

コンボ難度　E

ワンポイントレッスン

ハリケーンミキサーヒット後はレバーを斜め上方向に入れっぱなしLK連打スタートでOK！

ダメージ


闘神、オーガ共に魔神拳の崩し後でも同じコンボが可能。


ヒット後はレバーを入れっぱなしでLKを連打しておいて…、


ジャンプしたのを確認したらRK、LKとテンポよく押して…、


ハンティングホークが全段ヒット！ダメージもいい感じだ!!

部分的な違いはあれど、対戦における基本的な闘い方は第1形態の闘神と大きくは変わらない。よって、オーガで対戦をする上での闘神との相違点や注意するべきポイントにここでは話を絞っていこう。

尻尾で攻める！

火炎攻撃と並び、第2形態専用の固有技である尻尾を使った攻撃。中でも浴びせ蹴り系の攻撃であるスピンテイルは相手にガードさせればこちらがかなり有利。やや攻撃判定の発生が遅いとはいえ、相手の起き上がりや受け身に対して重ねて行くようにすれば、十分に攻撃の起点として使っていける。また、ローテイルカッターも強力な下段攻撃ではあるが、相手にガードされた場合は反撃確定…ここぞという時にうまく使っていこう。


スピンテイル後はしゃがみパンチやトーキックへと繋げる。

長いリーチと判定の違い…

コールドブレードと合わせて使っていくことで、その威力を発揮する魔神拳。ただし、闘神と違ってオーガの場合は判定の関係上、相手にクリーンヒットしにくいといった欠点がある…。とはいえ、ケツアルクアトルと同じく闘神に比べて、身体が大きい分だけ攻撃のリーチはかなり長いので、それほど気にせずに使っていっても問題はない。

ただし、体格が大きいということにはデメリットもあり、こちらがダウンした際に様々な中段攻撃が追い打ちとしてヒットしてしまう。このため、その場起き上がりガードやアナザーディメンジョンをうまく使って、できるだけダメージを受けずに起き上がっていくように心掛けたい…。


闘神に比べてリーチの長いケツアルクアトルは非常に使える!!



第2形態 オーガ 異形の闘神

業界最強(?)の色物キャラは、なにも火を吐くだけじゃないぞ！

担当　伊勢猫


ダウンするとなんでも当たってかなり起き上がりがきつい…。

細身の体に潜む、爆発的パワー！

ブライアン フューリー



担当：アティトン

まだまだ煮詰まり切らないキャラだが、目指すべき形は見えてきた…かな？

ブライアンは重量級にもひけをとらないパワーキャラではあり、そうたらしめているのは間違いなく超威力のコンボ群である。そしてそれらの起点となるのが、リフトアッパー（立ち上がりLP）ORアトミックブロー、スネークエッジ（⇩LK）、フライングヒール（⇩RK）、マッハコンビネーションの4技。よって、どんなスタイルであろうとも、これらの決め方に苦心すべきで、その他の技はそのための布石と考えていいだろう。

続・切り込み&連携作成

どんな強力な技を持っていようとも、それをただ出していくだけでは当然ダメ。よって布石の置き方こそが対戦では重要なわけだが、ブライアンがそのために使うものと言えば連携。

しかし、ブライアンの連携は上段から始まるものが多く、出し切って効果のあるものが少ないのが欠点。そこで必要なのが〝小振りな中段技〟の使いこなしだ。これらをヒットさせ、相手を立たせてから連携を始動させよう。



膝の崩しは回復されるが、そうそう反応できるものでは…、



その間に最速リフトアッパーでコンボに。減るぞ！

そこで真っ先に多用を薦めたいのが膝、ニークラッシャー（立ち上がりLK）で、次にRKを押すことで出るWニークラッシャーの始動技だ。単体でばかり使っていては、次の攻撃が止められやすくなるので、このWニーは程良く混ぜておこう。

膝を単発で出すのは、何も次に攻め込みやすいからだけではない。カウンターだと崩せ、その間にリフトアッパーを入れて！一応回復可ーコンボにつなぐことができるというメリットもある。全部入れば〝マッハ〟に匹敵する威力があるので、ぜひ狙ってもらいたい。

膝以外では、ボディブロー（⇩LP）の1発止めも同様に有効。これもWを見せておくのは常識として、この技は連携を途中で止めてつなぐのが効果的。見た目ほどリーチがないので〝すかり〟には注意。ちなみにWボディブローは、1発目が入れば2発目も確定。連携ではなく連続技だ（皮肉）。

またガードさせた後、相手をひるます効果があるが、ほとんど五分なので調子に乗って攻めないように。

他に、もう少し距離が離れている場合はやはり前号でも紹介した、立ちLKかストンピングからの連携が、気軽に切り込んでいきやすい。

ただ立ちLKは中段技だから「ガードさせて…」ぐらいの気持ちで出していってもいいが、ストンピングは上段。次に膝に派生させればそれほど問題はないとは言え、やはり、しゃがまれるような状況で出すべきではない。よって、この技を始動とした連携で切り込んでいくときは相手が手を出してきそうなところがベスト。

さらに、ストンピングは反撃技としても使用できるぞ。



起き上がり等に重ねる、走り跳び蹴りはひるみを誘発。



そこにマッハが入る。覚えておくと得。

続・マッハ大全

「マッハコンビネーションが入れば、ブライアンは勝てる」と言っても過言ではない。しかし当然のことながら、それほど爆発的な威力のある連携は当たりにくいしリスクも大きい。

前回はリスクのことはあまり考えずに、当たりやすい出し方を考えていったが、今回はできるだけ反撃を受けない出し方を説明していこう。

そこでまず知っておいてもらいたいのが、頭にPKをつけた場合はライトバックナックルにはディレイが掛かり、付けなくともWバックナックルにも少し掛かる。

この性質を利用してPKがガードもしくはすかされていたら、ライトバックナックルは出さない！ヒットしてたら出す！という具合に、確認してからボタンを押すようにするとバクチ的要素は薄れるはずだ。

もちろんWバックナックルの「キャンセル横移動」の特典も活用して、ライトバックナックルがヒットしたなら素直に出し、それ以外ならレバーを上か下に入れて逃げる。

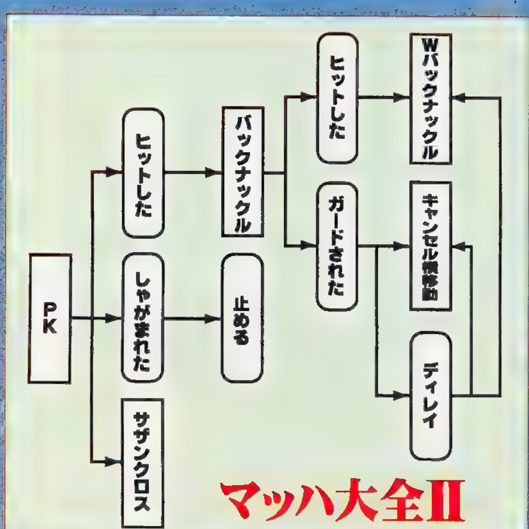
もっとも、止められるときは止められるが…。



PKがヒットしたかどうか確認してからRPを押しても…、



まだ入力は受け付けている。サザンクロスとも使い分けよう。



防御的概念

打撃技が高威力なものが多いということは、裏を返すとそこに至るまでのプロセスが安易ではないということだ。だから、このキャラの連携は強くない。しかし、それらは使わないと闘えない…。

よって、どこでその欠点を補えばいいかというと、ズバリ防御だ。

特にガードがうまくなれ、とか言ってるのではなく、相手の上段攻撃をしゃがんでかわしリフトアッパーを入れて浮かしてコンボを狙っていったり、下Pでカウンターをとったらすかさずデスメッセンジャー（投げ技）を叩き込むようにせよ、ということだ。

ちなみに下P↓カウンター↓投げ、という一連の連携は下Pのヒットを確認していてはダメ。「この状況で下Pが当たったらカウンターだろう」と見切りをつけ、コマンドを入力（メッセンジャーならLPを押し放し）するようにする。

さらにこういった攻防一体を演じたいとき、このキャラならではの技を使うなら、スネークファング（P同時押し）とスウェー&スマッシュ（スウエー中RP）が適当。

スマッシュのほうは、それほど〝避け〟性能は高くないがリーチがあるので何か技をガードさせて少々距離が開いた状況で置いておいてもOK。ヒット後、コンボが狙えるのも魅力だ。ただし上段なので〝すかり〟には注意。

スネークファングも同じような使い方ができるが、しゃがみからも出せるという性質を利用して、下Pから連携させてもおもしろい。2段技で、2発目がヒットすると相手はよろけるので、続けて選択肢を迫る準備をしておこう。S・エッジも届くので、割と有利な間合いになるぞ。


下Pがカウンターだろうと認識したら…、


LPを押したまんまで、メッセンジャーを決め打てー！


この後はブライアン有利。選択肢の幅は広い。

今週のコンボ

前回、載せきれなかったコンボを紹介していこう。

●S・エッジ→立ち上がりアッパー→ワンツーパンチ→マッハパンチ

この際に使うアッパーはP同時押しのもの。実は前号の膝で拾うほうは、入らないキャラがいるが、このコンボなら全キャラ安定。難しいと感じる人はワンパンにしておこう。最後のマッハはレバーを入れ放しにしておくと心持ち入りやすい。

●スウェー&アッパー→立ちRP→ワンツーパンチ→マッハパンチ

一応こんなのも入るが、RPで刻むと格段に難度が上がるので、実戦では直接ワンツーパンチにもっていってマッハで締めよう。

最後に、これは新しいコンボというわけではないが、前号で紹介したアトミックからスラッシュコンビネーション(B)を叩き込むコンボは、立ちLPで刻むことができる。威力はほとんど変わらないが、段数は多いほうがいいよね？


S・エッジからは膝よりも…、


同時押しのアッパーのほうが実戦的。


Pで拾うのも楽。余裕があるならワンツーで。


スウェーアッパーは硬直が長い。多少入りにくい。


RPを刻むのはムズイ。直接ワンツーでいいだろう。


最後はマッハ。コンボの締めはやはりこれだ！

愕のチキンコンボ発覚！

鶏肉そして真空背後投げ!!

RK返し技返し後の14フレームを生かし、なにかいいコンボはないものか？フム〜スというわけですごいのがあったぞ。

担当：C・LAN

前回（8・30／9・15合併号）にて返し技返しの受け付け、硬化フレームなどのデータを掲載したが、その中で右キックの返し技返しの硬化時間を覚えておいでだろうか？

ここでもう一度内容を簡単に説明しておこう。返し技返しに成功すると「チキン」のボイスを伴って、右フックのような技で切り返す。

この後の状況は、LP、RP、LKが五分なのに対し、RKのみ14フレーム返し技返しをした側が早く動けるのだ。つまり「コマンド入力＋発生」が14フレーム以下の技であれば、返し技返しからさらなる追撃が可能ということでもある。

ただし仁と平八の三島家コンビは他キャラと異なり、RK以外の技は7フレーム有利で、RKは8フレーム有利。この二人には8フレーム以下で発生する技はないため、この後の確定追い打ち技は存在しない。

前置きが長くなってしまったが、ここでは「返し技返し後に入るコンボ」を紹介してみよう。

実は貧弱！打撃技系

返し技返しの後は、相手は普通にのけぞっているだけに見えるが、実はこのとき内部的には背を向けた状態になっている。



RKをチキンするとカウンター時のヒットマークが。14フレーム以内の技を繰り出すと…。



ドカッと一撃！あれ？あなたなんで後ろ向いてるの？



固有技でも一応ヒットするものがあるが、大抵は発生が遅いか届かないかで無理。

実際にここに打撃技をヒットさせるとアラ不思議、相手はくらいながら背を向けてしまうのだ。

となると10連コンボやインフィニティ・キックコンボが、ヒットするのではないかとか、手作りの連携でもイケてしまうのでは…なんて含み笑いとともに期待が膨らむのだが、こういった妄想のほとんどは即座に却下される。

返し技返し後は意外に間合いが離れているため、まず多くの技が届かない。かりに届いても先端がヒットし、続く技は空振りに終わってしまう。さらに背後を向けているので普段よりものけぞる距離が長い…といった理由からパンチ始動のコンビネーションはまず当たらないのだ。

「入力＋発生」が14フレーム以下の技を探してみると、これはほとんどが基本技。しかもある程度リーチが必要なので、レバー前入れのRKやトーキック、ローキック、よくても吉光ミドルキックが関の山だ。LP始動の連携も、ファランのワンツーサイドキック（2段目は空振り）あたりがいいところ。

ダッシュLPなどで刻んで攻めにいくことも可能だが、振り向き攻撃は意外に早いのでそんなにおいしい状況というわけでもない。

なんか否定的なことばかり書いてしまったが、一方的に技を当てられるわけだからもちろん何かしら叩き込むべきだ。基本技一発でもなかなかバカにできない。さらに固有技では、ファランの半月蹴り（入力1＋発生12＝13フレーム）や吉光の吹雪（入力4＋発生6＝10フレーム）などもヒットさせることができる。

予想を裏切る貧弱さだが、チャンスには変わりがないので、とりあえず打撃技ならトーキック、RKあたりをしっかり決めておきたい。

謎の現象!? 真空背後投げ！

打撃はなんというか、どうもいまいちしっくりこない。ならば…というわけで投げ技はどうか？

相手が背を向けているのなら背後投げになるはずである。しかもこれは受け身を取れないしダメージも高い…ようし、早速実戦だ！

そこで我々が見たものは確かに背後投げだった。しかし何かが変だ。確定技を発見して喜ぶ以前に、驚きあきれ果てるばかりであった………

………（中略）………

というわけで投げでもタイミングのコマンドから。通常投げでもタイミング的には「入力1＋発生11＝12フレーム」で確かに間に合うのだが、問題は間合い。返し技返し後は間合いが少し遠いので、通常技では届かないのだ。

そこでコマンド投げを使う。この目的は発生の早さではなく間合いを詰めること。

コマンドのラストがレバー前要素であれば、ほんの少しだが間合いを詰めてくれるので投げが成立するのである。

具体的には表のほうを参照してほしい。ここで少し注意点を。投げ技のうち、例えばキングのジャイアントスイングなどは発生が10フレームと早いが、入力に7フレームもかかる。すると14フレーム内には収まらない。だが投げ技に限り先行入力ができるのでこれが可能になるのだ。

また、ニーナは体の軸が少し後方に存在するようで、対ニーナでは投げが届かない。この「インチキ背後投げ」が可能なのは、仁、ポールを相手にしたときのみということになる。



チッキ〜ン！ようし行ったれ！



あんれまあ！何じゃこりゃ。ついにクマの逆襲か？

そんな中で例外がクマ。クマは投げ間合いが非常に広く、なんと通常投げでも間に合ってしまう。さらにこれはニーナに対しても有効。ここに来てクマが2％ほどは見直されそうだ。

もうこりゃRK出しまくるしかねえかな

んで、一体背後投げが決まるとどういうことになるのだろうか？何が「謎」で「真空」で「インチキ」なのか!?

その真相は、数枚の写真程度では到底伝えきれるものではない。これはぜひ、君自身の目で確かめてみてほしい。タイミング的には若干シビア。硬化が解ける、ヒットマークが消える直前のタイミングを正確に見極めて実行せよ！

●返し技返しからの背後投げコマンド（対仁、ポール）

ポール	風牙（↘[●●/○○]）
ロウ	ドラゴンニー（⇨⇨[○○/●●]）
レイ	倒落肘（↗[●●/○○]）
キング	ジャイアントスイング（⇨⇦⇙⇩⇘➡[●○/○○]）
シャオユウ	孔雀跳腿（➡[○●/○○][●○/○○]）
ファラン	コブラバイトスロー（⇨➡[○●/○○]）
クマ	通常投げ（[●○/●○]or[○●/○●]、対ニーナ可）
オーガ	残月（⇘↘[○●/○●]、第1形態不可、対ニーナ可）

※この表中にないキャラはできません

レイだけの移動技

鶏特殊移動（雷　武龍）

自ら背を向けることができるレイで少し変わった移動法を紹介してみよう。

担当：SHO

背を向ける

ここで紹介するステップとは、背を向ける（⇨LK＋RK）という特殊動作を応用したものだ。

背を向ける動作は、相手から少し間合いを離すため、相手の近距離攻撃ならばかわすことも可能なのだ。また、レイには、背を向けた状態からの技が多く存在するため、スムーズに攻撃へと変化させることができる。

しかし、相手に背を向けるということはその間、無防備になってしまうという弱点もある。

特殊なステップ

先ほど紹介したように、ただ背を向けた状態からでもいろいろな攻撃方法や戦法があるのだが、それ以外にも特殊なステップを使うことで別の動きができるのだ。

特殊なステップとは、背を向けた瞬間に、レバーを後ろに入れるのだ。すると、背を向けた瞬間に前に向くのだが、このとき、相手と間合いを離しながら前を向くので、相手との距離を瞬時に離すことができるのだ。

この特殊ステップの長所は、ステップアウトするよりも間合いを離すことができるということ。さらには単なるステップアウトではガードができず、相手の攻撃を無条件にくらってしまうが、この特殊ステップはガード方向にレバーを入れながら移動するため、振り向く最中に攻撃をくらわなければほとんどの技をガードすることができるのだ。また、かなり間合いが離れるため、普通の技では届かないのだ。

さらに、普通にステップアウトするよりも速く移動できるのも長所の一つだ。

背を向けたときに相手の技をかわしたときは、そのまま背を向けた状態からの技を出すこともできるので、レイ側が有利に展開することが可能だ。

短所といえば、かなり間合いが離れてしまうので、離れた状態からの攻撃が龍声中段脚ぐらいしかないということ。よって、攻撃連携を止めてしまうということだ。それ以外に短所というものはあまりないので、うまく攻撃連携に組み込めば有利に展開できることは間違いないだろう。


背を向けてから、


レバーを後ろに入力するだけでOK。


狼牙の後などに出せば、


攻撃判定の広い技でも、


見事によけることができる

ステップ中に攻撃

今まで紹介してきたステップでは、ステップの最中に攻撃することができなかったのだが、ここで紹介するものは、背を向けた状態から前を向くまでに攻撃しようというものだ。

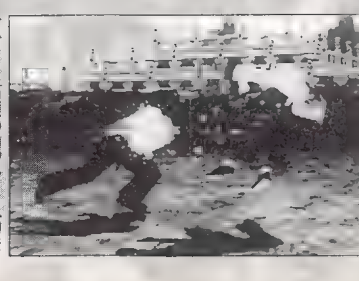
やり方は、背を向けた状態でレバーを前に一瞬だけ入れて前を向かせる。ここで前に体が向いた瞬間にレバーを後ろに入れることによって出すことのできる技を入力すると、体が前を向く動作をキャンセルして攻撃を出すことができるのだ。レイならば、石頭（⬅LP＋RP）が、なかなか使える攻撃連携となる。

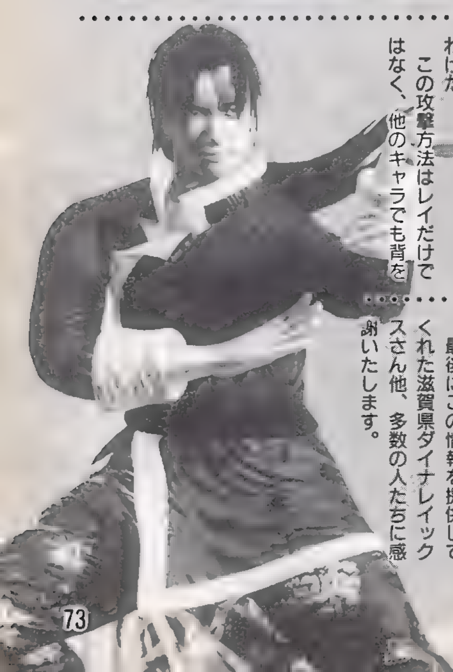
背を向けてからの攻撃は、その状態の技しか出せないので相手に読まれやすい。かといって、前に向き直ってから技を出すのでは遅すぎる。そこで、先ほどの攻撃を使えば背を向けた状態からでも、瞬時に通常の技が出せるというわけだ。

この攻撃方法はレイだけではなく、他のキャラでも背を向けた状態であれば同じことができるのだが、背を向けるという特殊動作があるレイにとっては有効な攻撃連携といえるだろう。

最後にこの情報を提供してくれた滋賀県ダイナレイックスさん他、多数の人たちに感謝いたします。


背を向けた状態で、レバーを前に入れたら、


すぐさま石頭のコマンド入力をすれば、OKだ。

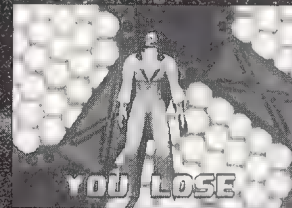


エディ使いも読んでね

エディ/タイガークラッシュ

独特な連携に惑わされがちな対エディ戦。基本を押さえて確実に割り込んでいこう！

アフロ狩り ～キック猿への鎮魂歌～



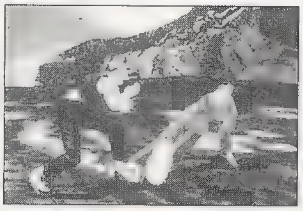
エディの連携に対してのお約束ごと

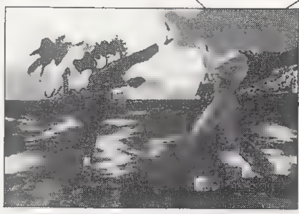
エディに負ける最大の原因とは、「固有技が次々に派生・連携していくエディ独特の攻撃特性を把握していないこと」にあると思われる。次々に繰り出される中・下段攻撃にガードをゆさぶられて、徐々に体力を削られていく…。こういった負けパターンを打開するためには、エディの派生・連携の流れを覚えて、それをガードしたうえで連携攻撃を止めることが必要だ。

しかし鉄拳での止め技の基本といえるLPや下LPは、対エディ戦ではあまり有効とはいえない。なぜなら打点が高くリーチの短いこれらでは、逆立ちや座りといった特殊構えに対応しにくいからだ。

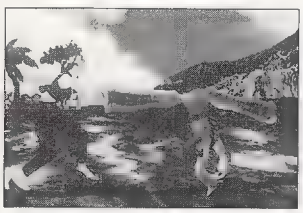
そこで対エディ戦でのお約束ごととして、以下の2つの止め技を覚えてもらいたい。ローキック系（⇩RK）とトースマッシュ系（立ち上がり途中RK）だ。エディの連携攻撃を立ちガードした場合は前者を（落葉などでも可）しゃがみガードした場合は後者が止め技として非常に有効だ。

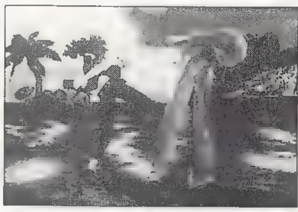
下段攻撃をガードしたら…


エディの下段技をガードしたときは…、


立ち上がり途中RKを出すことが基本だ。

中段攻撃をガードしたら…

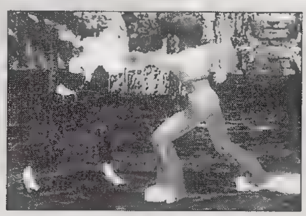

中段技をガードした場合は…、


リーチが長く、攻撃判定の低いローキックが有効だ。

注意すべき固有技① ビリバ

エディのメインとなる浮かせ技、ビリバ。中段攻撃のこの技は、こちらの上段攻撃をかわすといった特性を持っているので、注意が必要だ。

エディ使いの多くは、この技をワンツーパンチ（もしくはLP）から連携させてくることが多い。ワンツー（LP）はガードすればこちらが有利になるが、ここで上段攻撃を繰り出すと相手の思う壺。ちなみにビリバをガードした後は、間合いが離れるので反撃は難しい。2択で攻めよう。

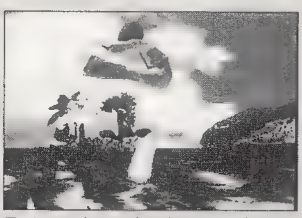

エディ主力連携の一つ、LP（ワンツーパンチ）→ビリバ。


これに上段攻撃で対抗しようとすると負けるので注意！

注意すべき固有技② スイ・シジュ

跳びあがりつつ、両足による前蹴りを繰り出すスイ・シジュ。ジャンプ攻撃のこの技は、見た目の印象よりも攻撃判定の発生が早く、硬化時間も短いといった特性をもっている。攻撃判定は中段だ。

エディ使いの多くは、この技を座りへの起点として使ってくる。この場合は下段のローキックで座りを潰すようにしよう。ただしエディが座りへ移行した場合は、反撃することはできないので、素直に2択で攻めるようにすること。


スイ・シジュはガードしても反撃することができないが…、


スイ・シジュ→座りを予測してローキックを置いておくのも手。

注意すべき技③ マカコ・エンペ

上段判定の回し蹴り。この技はカウンターヒットすると相手を崩すことができる。

カウンターに対しては警戒する以外、対処のしようがないが、ガードした場合はアッパー系を多めにした2択を仕掛けよう。アッパー系ならば、エディがコンビナソ・マカコ・エンペに派生させても潰すことができる（LPだとスカってしまうので注意。またコンビナソ～2段め→座りといった連携にも注意すること。これは基本どおりローキックで。


上段のマカコ・エンペをガードしてしまったら…、


中・下段を繰り出すことが鉄則。上段ではコンビナソ～に負ける。

注意すべき固有技④ トロッカ・エ・ピィアオ

下段のダウン技であるトロッカ・エ・ピィアオ。この技は立ち状態や逆立ち、そしてトゥファオンやパラフーゾ、アウ・バチゥドなど、さまざまな動作から連携するので、常に警戒しておくこと。

またこの技から座りや逆立ち、そしてバイア系に派生していくので、ガードしたらすかさず潰そう。ただしトゥースマッシュでは逆立ちに対応できないので、確実に潰すなら、少しだけしゃがみ歩きしてローキックを出すといい。


下段のトロッカ・エ・ピィアオをガードしたら…、


しゃがみ歩きからのローキックで対抗しよう。

注意すべき固有技⑤ ラテラオ・トロッカ

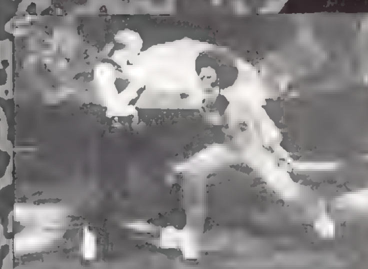
ジンガやハスティラ系から連携するラテラオ・トロッカ。下段攻撃のように見えるが、実は中段攻撃。しっかりガードしよう。

さてこの技をガードしたら、基本どおりにローキック系（ボールの瓦割りのような打点の低い技でも可）で反撃すること。ここでアッパーや下LPなどを繰り出すと、座りや逆立ちといった派生・連携で反撃されてしまうので注意すること。ヘタするとキャンセルヴカオンで浮かされるぞ。


スライディングのような中段攻撃、ラテラオ・トロッカ。


これをガードしたあとはローキックが確実。上・中段は危険。

ジンガからの攻撃に対する対抗策


注：ジンガとはシステムの横移動と同じ性質を持つ特殊動作のこと。派生攻撃を多数もっている。

ここではラテラオ・トロッカ以外のジンガからの攻撃に対する対抗策を解説しよう。

●アカタール・ケイショ

横移動からの肘打ち（中段攻撃）。カウンターで浮く。

この技をガードした場合は1フレームだけ先に動くことができるが、ガード後はしゃがみ状態となっているので注意が必要だ。

●ファイスカ

中段の側転蹴り。ガードしても反撃不可なので、2択で攻めること。スペシャル・コンビナソ・ヨトーリに派生した場合は、LPやアッパーなどで簡単に潰せる。

●アルマーダ・プラダ

中段の跳び蹴り。この後、中段のピリバや下段のバイシャ・アンボス・シュタール、サンゴ・シュタール（BYザ・ブレ）に派生する。このアルマーダ～をガードした後、ピリバとバイシャ～には打撃で割り込むことはできないので注意。一応、それぞれ返し技と下段さばきでなら割り込むことが可能だが、危険。

●バイシャ・トロッカ

この下段攻撃自体にはガードしても反撃することはできないが、逆立ちや下段の～エ・エスペリョ、中段のアンボスシュタール（ドゥプロ）への派生は、すべてトゥースマッシュで止めることができる。バイシャ～をくらった場合は、ガードで我慢すること。


この派手な跳び蹴りをガードしたあとは…、


中・下段の2択が待っている。打撃で割り込むことは不可能だ。

逆立ちからの攻撃に対する対処法


エディならではの特殊構え、逆立ち。ガード…ことはできないが、そこから繰り出される攻撃は強力だ！

エディ使いの多くは、逆立ちから特殊中段のパラフーゾや前出のトロッカ・エ・ピィアオを使ってくることが多い。これらは確かに強力な攻撃だが、どちらもしゃがみガード→トゥースマッシュで対応することが可能だ。

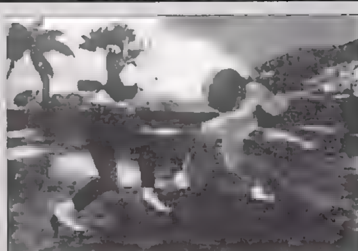
またリーチの短い浮かせ技のヴカオンや中段の逆立ち蹴りであるヒラターニョ、下段のテーハシュタールなどは距離を取れば問題ない（極論）。

この逆立ちからの攻撃で注意を払うべきものとは、たった2つ。レフトパンチとライトパンチがそれだ。

このレフト&ライトパンチは、どちらも中段攻撃である。これらは共に下段攻撃に派生し（前者はハスティラ系、後者はバイシャ・トロッカ）、これらをくらうとその下段攻撃は連続技になる。もちろんこの中段→下段の連携に打撃で割り込むことはできないので（下段さばきなら可）、しっかりガードしよう。

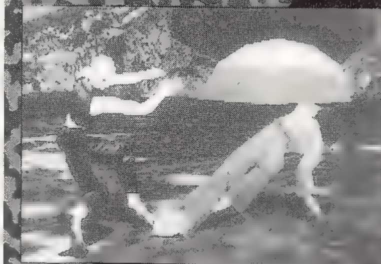
さてライトパンチ→バイシャ・トロッカという連携だが、このルートの場合はバイシャ～から中段のアンボスシュタールに派生させることはできないので、決め打ちでしゃがみガードしてもかまわないぞ。

またレフトパンチ→ハスティラ系という連携だが、こちらは多種多様な派生ルートをもっているので、次のページでより細かく解説していこう。


逆立ちから繰り出されるレフト&ライトパンチ。


これらはどちらも下段に連携するので、しゃがみガードで対応すること。

ハスティラ系の派生パターンとその対抗策



段攻撃に始まるハスティラ系の連携。果て
い派生パターンを覚えて、連携を止め

冒頭で述べたエディの攻撃特性、「固有技が次々と派生・連携していくこと」とは、ここで説明するハスティラ系に集約されているといってもいいだろう。

ハスティラとは『LK』で繰り出される下段蹴りのことで、ここからコマンドや入力タイミングを追加・変更することで、さまざまな派生技や特殊構えに連携することができるのだ（前出の逆立ち→レフトパンチから連携する下段攻撃も、実はこのハスティラである）。



下段攻撃のハスティラ。さっそくこの技からの派生ルートと、その対処法を解説していこう。

①ハスティラ→マカコ・エンペ

下段→上段の連携であるハスティラ→マカコ・エンペ。この連携の最大の特性とは、マカコ・エンペ→ハスティラといった逆連携も可能ということ。つまりハスティラとマカコ・エンペ同士で永久に連携をループさせることも可能というわけだ。

ちなみにハスティラ→マカコ・エンペの場合、ハスティラをガードすることができれば、トゥースマッシュで連携を止めることができる。ただし少しでも反応が遅れると、マカコ・エンペをカウンターでくらってしまうので注意すること。またハスティラをくらった場合は、マカコ・エンペが連続ヒットしてしまうということも覚えておくこと。

②ハスティラ→バイア系

バイアとは、ハスティラを含んだ下段→下段の連携攻撃のことで、これもハスティラをガードすることができれば、トゥースマッシュで止めることが可能だ（ハスティラをくらった場合は、下段さばき以外でとめることはできない）。

ちなみにこのバイアからは、下段のコンビナソ・バイアや中段のバイア・サベサダス（フェイントサベサダスも可）などへ、さらに派生・連携するが、これらはバイアをガードしても、打撃技で止めることはできない。つまりこれらの攻撃を警戒するならば、未然にハスティラ→バイアという連携を潰しておく必要があるというわけだ。

③ハスティラ→ハスティラ・エ・シバタ

ハスティラから中段打撃へ移行する連携攻撃。

この技はハスティラをガードすれば、トゥースマッシュで止めることができる。一応、ヒットした場合も返し技で返すことも可能だが、打撃で割り込もうとすると、カウンターでうつ伏せにダウンしてしまう。注意しよう。ちなみに～シバタをガードした後は、ワンテンポ置いてアッパーで反撃することができる。覚えておくこと。

④ハスティラ→ラテラオ・トロッカ

ハスティラから前出のラテラオ・トロッカに連携するルートも存在する。ガードすればトゥースマッシュで、ヒットしても下LPで割り込むことが可能だ。ちなみにこのルートの場合、ラテラオ・トロッカキャンセルヴカオンには派生しないので安心していい。

⑤ハスティラ→逆立ち

ハスティラからの連携止めは、トゥースマッシュで安定だが、ハスティラ→逆立ちといった連携に対しては通用しない。というより、この連携を止めることはできないので、逆立ちからの攻撃に備えるほうがいいだろう。

⑥バイア→逆立ち

バイア→逆立ちは、ガードすればトゥースマッシュで潰すことができる。バイアをくらった場合は、逆立ちからの攻撃にガードで対応するようにしよう。

⑦コンビナソ・バイア→逆立ち

これもバイアと同様にトゥースマッシュで潰すことができる（ヒット時は我慢）。

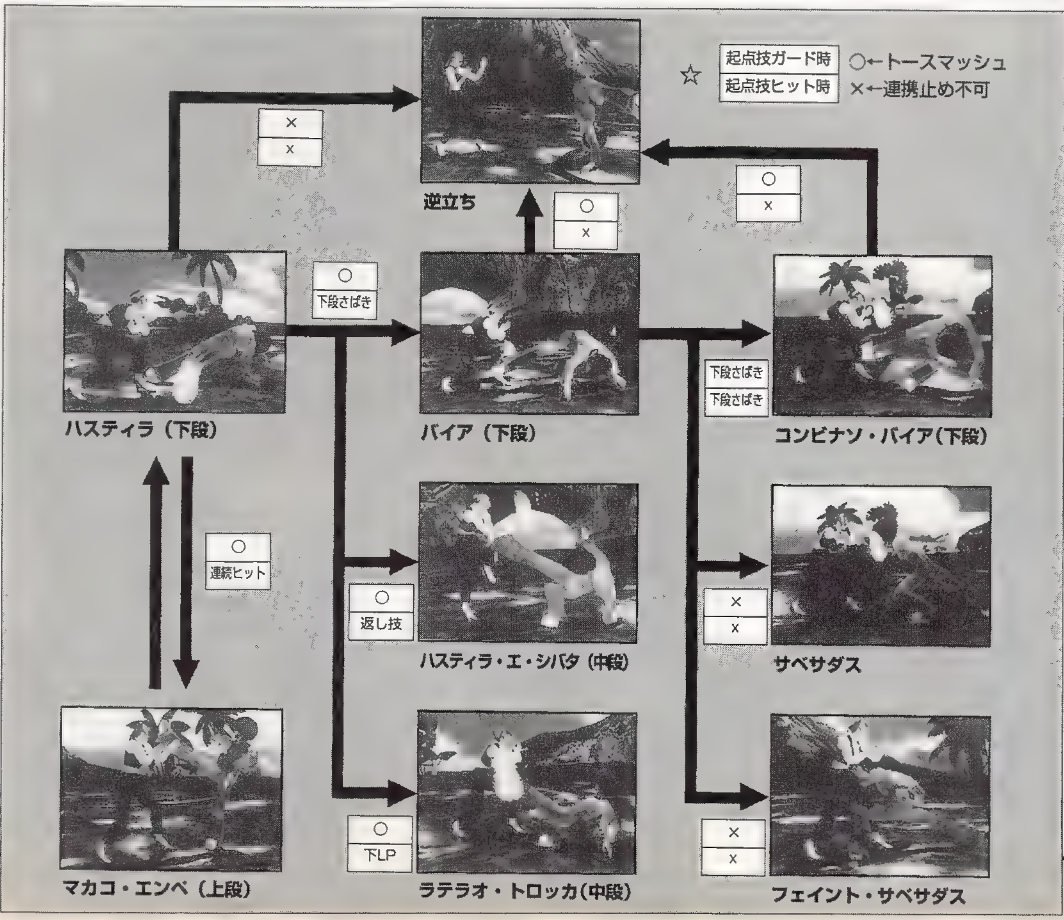
⑧バイア→コンビナソ・バイア

この連携はバイアのガード・ヒットに関わらず、下段さばき以外で割り込むことはできない。コンビナソ・バイアをガードしてから反撃したいところだが、実際に反撃技を決めることはできないので（逆立ちへシフトすれば、トゥースマッシュで反撃可）、2択で攻めるようにしよう。

⑨バイア→サベサダス（フェイントサベサダス）

バイアのヒット・ガードに関わらず、この連携に割り込むことはできない。サベサダスをガードしてから反撃するほうが、賢いといえるだろう。

ちなみにサベサダスをガードした後は、仁の胴抜きなどといった発生時間がある程度早く、リーチのある技で反撃できる。フェイント～ならば、より大技を決めることが可能。



座りを起点とした攻撃とその対処法


[illegible]から繰り出される強力な中段と下段。[illegible]り防御しよう。

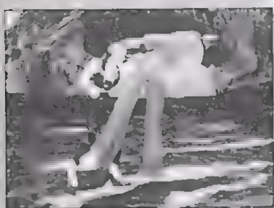
特殊構えの座りは、やられ判定が小さくローキックのような打点が低い技でないと、対抗することは難しいといえる。そのため座りから派生する攻撃をガードしたうえで、攻撃に転ずることが基本といえるわけだが、座りから繰り出される攻撃は強力なものが多く、ガードしたからといって必ずしも有利になるわけではない。特にその最たるものが下段攻撃のトゥファオンだ。座りから両足を広げて、回転しつつ攻撃するこの技は、ガードしても反撃することが難しい。逆立ちへ移行するのを待ってから、攻撃することが基本だ。

またトゥファオンの対を成す中段攻撃としてアヴァランシ・キャンセルキックがある。この技も攻撃判定の発生が早く硬化時間も非常に短いので、ガードしたらLPを当てて空中追い打ちを決めること。


座りからの主力攻撃、トゥファオン（下段）。この技をガードしても…。

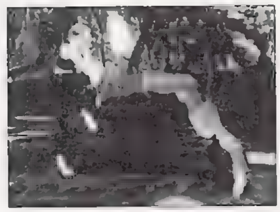

反撃することはまず無理。注意すること。

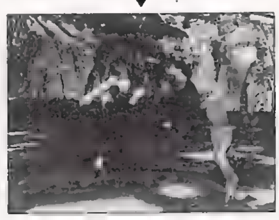

中段のアヴァランシ・キャンセルキックをガードしたら…、


LPで派生攻撃を止めるようにしよう。

注意すべき固有技⑦ドゥプロ

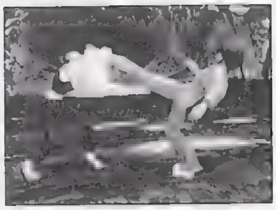
中段攻撃のドゥプロは発生が遅いため、出かかりをさりげなく潰していることが多いが、ガードしてしまうと少し厄介だ。というのも座りと逆立ちに派生するこの技、前者はガードした後にローキックで止めれるが、後者を止めることはかなり難しいからだ。逆立ちからの攻撃に備えよう。

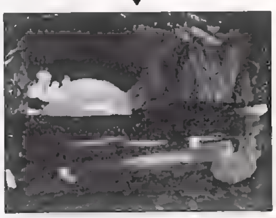

しゃがみから繰り出される中段攻撃、ドゥプロ。


ドゥプロ→逆立ちには通じないが、ローキックを出せばほかの連携は潰せる。

注意すべき固有技⑧ベンリン・プラダ

エディの固有技の中でも特にリーチに優れたこの技は、見てから横移動でかわすことはできないので、ガードでいったん受けることがセオリーといえる。しかしこの技も座りと逆立ちに派生するため、とりあえずローキックで前者を警戒し、後者はあきらめるといった手段を取ってもいい。


遠距離から繰り出される中段攻撃、ベンリン・プラダ。


この技をガードしても反撃することはできない。

最後に…

対エディ戦のコツは、「慣れる」ということにつきる。エディの攻撃の派生パターンを覚えて、次の攻撃を予測しつつ対処することが基本だ。エディの攻撃はリーチこそ長いが、発生が遅いものばかりなので、ピリバを警戒しつつ接近戦にもちこむことが勝利への鍵。

単に毛嫌いするのではなく、〝多くのライバルのうちのひとり〟と考え、冷静に対応できるようになれば、思っていたほどの強敵ではないということがわかるはずだ。

イケてる花朗!

STEP MASTER

前回に引き続き連携技の追加、さらに今回は横移動も駆使してみよう。

担当:キャサ夫

連載式ではじめているSTEP MASTER。前回はファランの主軸となる技、右掛け蹴り。を挙げ、そこまでのみち、またそこからの簡単な、いわゆる初・中級者向けの連携技を紹介した。

今回は、さらに上級者向けの攻撃連携に加え、鉄拳ならではの横移動を駆使した闘い方を紹介していこう。

ライトジャブ後が正念場!大人の選択を極めよう

前回紹介したファランの攻撃連携というのは、右掛け蹴り→ライトジャブ→セットアップ→レフトジャブ…というのを説明させてもらった。

この連携、冷静に考えるとすべてが上段攻撃になっている。しかし、鉄拳ならではのシステムがあるがゆえに、この連携に技が割り込まれようとしてもそれらを潰すことができる。だからとても強い連携になっているのだ。

が、そろそろこの連携も研究されつつある。というか、しゃがんでいれば全部かわされ、割り込むタイミングを締められると浮かされてしまった。

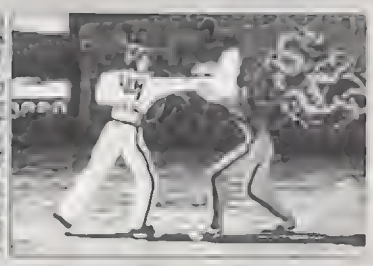
今回紹介するものは、そのしゃがみ対策。ファランとしても、ただ上段技を出しつづけているだけではない。その連携を使うにあたり、しゃがませる、というのを狙った闘い方でもあるのだ。

右掛け蹴り連携で一番割り込まれやすい部分、それがライトジャブからの選択肢。ここをちょっと詳しく説明していこう。

あらかじめ言っておくが、これから説明するものはライトジャブをガードされたときによる選択肢。ガードされなかった場合は、連携が通用しないことが生じるので注意しよう。なお、かわされたときの選択肢も少々説明するので、ちゃんと状況を理解した上で実行に移るように。

さて、フローチャート内にも表記されている通り、右掛け蹴り→ライトジャブがガードされた場合の選択肢がセットアップ、プラズマブレード、スピンキックと3通りに分かれている。これらの攻撃にはすべてなんらかの理由があり、それに対して必ず有効な選択肢となっている。

基本的に右掛け蹴り→ライトジャブをガードされた場合、相手はどのような動きをするかまず考えてみよう。



[illegible]



[illegible]

相手の動きは簡単に分けると4つ。優先順位の高いものから…ファラン側のほとんどの連携に対し、安全になるかダメージを覚悟した"立ちガード"。動きをはじめて選択権を握るための"しゃがみP"。ファラン対策をわりと練っている動きが"立ちP"と"しゃがみガード"となるハズだ。

これに対したファランの動きとは…。立ちPを出してきた場合はセットアップで勝つことができる。しかし、条件付きで…。ライトジャブがヒットしたときというのは、もちろんセットアップが最有力候補となるが、ガードされた場合は相手のキャラクターとの相性を考えなくてはいけない。というのは、パンチの攻撃発生スピード。

前号でも多少説明してあるが、パンチのスピードがファランより速いもの…具体的に挙げるとシャオ、ポールなどが相手の場合はセットアップが立ちPによって潰されてしまう。パンチが遅い紙クラス相手の場合はカウンターで潰すことが可能だが、このように早いクラス相手の場合、的確な判断をされると辛いだろう。が、それは微々たる時間の差なので、相手の反応によっては勝つこともたまにあるってな感じだ。

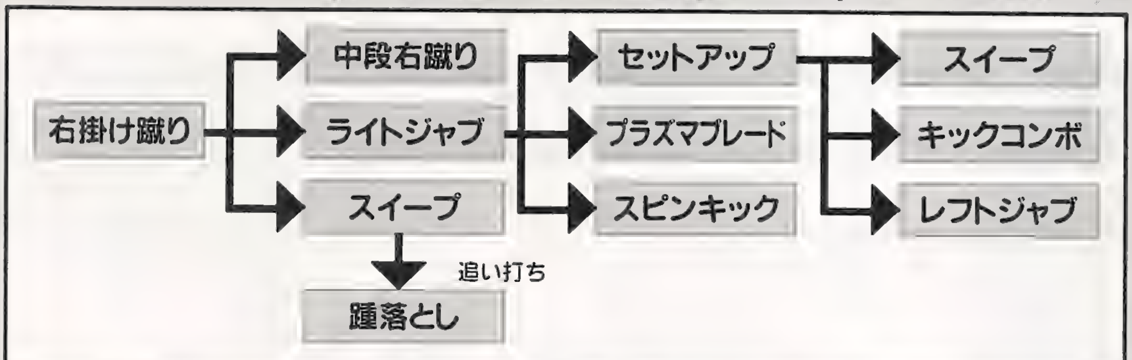
では、セットアップ潰しの立ちPに対した選択肢はというと、スピンキックが挙がる。スピンキック自体の性能としては上段攻撃になっているが、相手の技をかわしつつ攻撃できるのが特徴となる。その性能がここで生かされるワケだ。さらに利点を言うと、上段技ではあるが、相手がしゃがみPを出せば潰すことが可能というのが加わる。つまり、この選択肢は立ちPとしゃがみPの両方に対して有効なものとなるのだ。

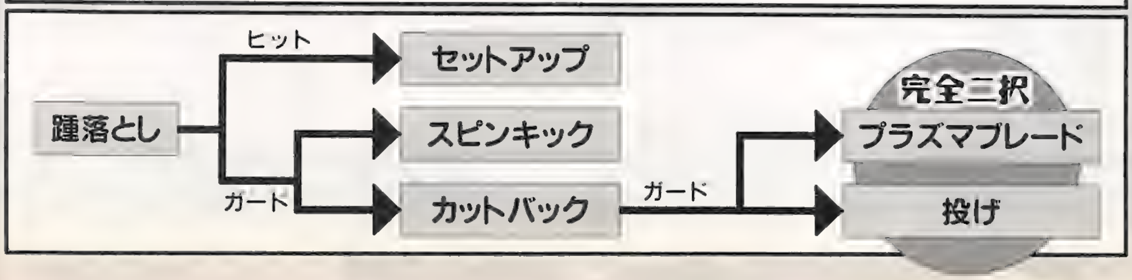
が、スピンキックにも難点が1つ。しゃがみPに対しては保証付きの強さだ。立ちパンチに対しても"単発P"ならば問題ない。しかし、相手がワンツーを出してきたとき、このときは1発目のPをかわすことができるが、2発目のPに潰されてしまうことになるのだ。一応、相手キャラとの相性による違いもある。具体的にいうとシャオなどワンツーだが、ちゃんとした理由は分からないものの、キャラクターが小さいためにワンツーを出されても2発目のPが当たらないということもあるので覚えておこう。

さて、ライトジャブ後において、セットアップをかわしてから反撃を狙う相手は、必ずしゃがみガードで様子を見る。ここで有効な武器になるのがプラズマブレードだ。



たまに出すプラズマブレードがこれまた強い。





しゃがみガードという選択肢自体、相手にとっても少ないものとなるが、プラズマがヒットしたときの空中コンボによる見返りは大きいので狙っていきたい。

対戦相手のレベルを見て動きを観察し、しゃがみガードが多かったら取り入れる選択肢としよう。

いろいろ説明してきたが、ファランにとって天敵になるのは、やはりパンチのスピードが速い相手だ。それ以外のキャラが相手の場合、基本的に考えることはセットアップとスピンキックの二択。理由は説明したと思うが、立ちPにはセットアップが勝ち、しゃがみPにはスピンキックが勝つといった完全な二択の読み合いだ。

右掛け蹴りorセットアップからの二択

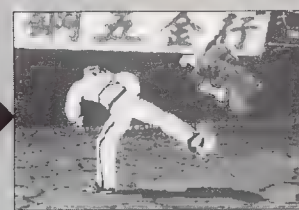
フラミンゴ状態からならばいつでも出せる下段技、それが〝フラミンゴスイープ〟になる。技的には決して強くはないが、右掛け蹴りからの中段技を警戒した相手には有効となる。

ここで紹介したいフラミンゴスイープ。実はこの技、派生するものによってコンボのような流れで技を繰り出すことが可能なのだ。で、その派生技というのが右掛け蹴りorセットアップになるワケ。ただ、重要な注意点が1つある。

セットアップの場合は右構えからでないと出すことができず、この場合は流れよくスイープを出すことができる。が、右掛け蹴りの場合、レフトキックコンボなどから派生ができる。このような状況からはスイープを素早く出すことができないのだ。分かりやすく簡単に説明すると、通常時から右掛け蹴りを出した場合は素早くスイープも出せるワケだ。


右掛け蹴りからなにを出すか？


中段のキックコンボなら、再び右掛け蹴りへ派生が可能。


下段のスイープでダウンを奪い、追い打ちで直接ダメージもOK。

なお、フラミンゴスイープがヒットしたら相手は必ずダウンするので、そのままRKを連打してやろう。そうすれば踵落としが追い打ちに使えるぞ。

実戦に組み込むにあたり、返し技もトーキックオンリーなため多用していっても構わないだろう。

下P～踵落としは基本です

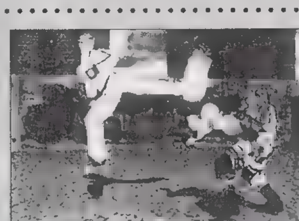
相手の動きを止めるために使うしゃがみP（LP）、基本的にその後ファランは投げと踵落としの二択を仕掛ける。前号でも説明したが踵落としがヒットした場合、セットアップを出せば〝当て身〟以外なら絶対にこちらの攻撃を止められることがない。今回はガードされた場合の話を説明しよう。

踵落としがガードされたときというのは絶対的不利な状況になり、実はPを出されるとこちらの技はすべて封じられる。だが、そのスピードに反応できた場合の話で、たいていが反応しきれていない場合が多い。


踵落としは構えチェンジとして重要な武器。当て身には注意しよう。

こちらの行動としてはガードされた場合、逆ワンツー、スピンキック、カットバックなどをすればいいだろう。逆ワンツーはほとんどの動きを止めることができ、そのままの流れを作るには最適。

カットバックを用いる理由は、逆ワンツーで立ちガードを意識させ、そこにカットバックを出す。これはカットバック自体を狙うのではなく、その後の二択を仕掛けるための布石となると捉えてもらいたい。


カットバックをガードされたほうが二択を迫れるのでおいしいかも！？

カットバックはヒットするとダウンを奪うことが可能。そのほかの利点はガードされた場合、ガードされるとよろめかすことができ、プラズマブレードと投げの完全な二択を仕掛けることが可能なのだ。ダウンを奪わず二択勝負をするファランに取っては、逆にガードされたほうが闘いやすいかも知れない。

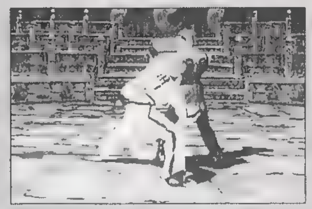
横移動をフル活用!!背中からブチかませ！

ファランの強さが爆発する要素となるのが横移動の追加。どこかでチラッと説明したことがあると思うのだが、左構えからのフラミンゴフェイント、この行動自体若干だが右側（1P側なら画面手前）へ移動する。で、そこからさらにレバーを下へ入力して横移動をし、背中側へ回りキックコンボなどで攻撃する、というのを説明したハズだ。

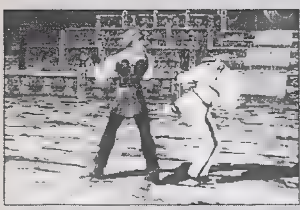
今回はその行動に付け加えたものを紹介しよう。

要は〝フラミンゴフェイント→横移動〟という動作の前に横移動を加える。つまり、横移動をしてからフラミンゴフェイントへ移行し、さらにその状態で横移動を実行する。同じ方向へ移動すると、フラミンゴフェイントの微妙な移動＋横移動で実質3回の移動を行っていることになる。

これで以前紹介した2回の移動よりも、より一層相手の技をかわすことができ、うまくいけば背後から攻撃を加えることもできるだろう。


1P側なら、まず手前へ横移動。足位置は関係ない。


移動中にフラミンゴフェイントでキャンセル移動。で…、


さらに手前へ移動すればこの通り。ちゃんと背後が取れます。

最後に横移動をするにあたって、もっとも注意してほしい事項がいくつかあるので紹介しておこう。

一番重要なのは横移動の方向になる。横移動が強い理由は同じ方向へ連続してできるからになる。つまり、フラミンゴフェイント以外の故意に横移動をする部分というのは、フラミンゴフェイントの性質である右移動。これに合わせて故意に移動する場合も右へ移動してやる。分かりやすく言ったら1P側にいる場合は手前へ、2P側にいる場合は画面奥へと移動してやれば問題ないだろう。はじめの横移動に〝キャンセルをかけてフラミンゴ、そのままレバーを⇩に入力して横移動〟というのをワンセットで体に覚えさせるといいぞ。

ちなみにフラミンゴフェイントは左構えからしか出すことができない。が、自分の状態が右構えになっていても、横移動をすると勝手に左構えへチェンジするので自分の好きなときに行動を取ることができるのも忘れずに。

横移動の本質がわかったと思うが、では、これをいつ使ってやればいいのかも紹介しておこう。

基本的には相手が反撃を狙っているときになるワケだが、一番有効なのは接近戦時だ。横移動の性質上、相手との距離が近いと軸をずらす距離も長くなり、遠いと相手に近づこうとする性質になっている。だから近距離戦でより有効な行動になるワケ。

具体的に場を想定すると、右掛け蹴り→ジャブやセットアップ→ジャブなどが挙がる。このような場面で相手が反撃をしてきた場合は、必ずといっていいほど背後を取ることができるハズだぞ！

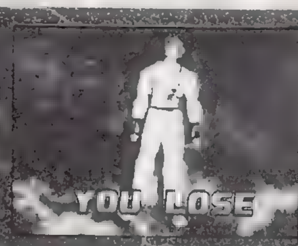
的確な判断を!!

ファランクラッシュ

右掛け蹴りと踵落とし。この2つの技連携に割り込むことができれば言うことなしだ。

担当:キャサ夫

STOP THE FLAMINGO



前号に引き続き足癖の悪いファランを打ち倒すための講座"STOP THE FLAMINGO"を今回もやってしまおう。

前号ではほんとに初歩的なクラッシュ講座を説明。「ファイアークラッカーを見たら必ずしゃがめ」「踵落としをくらったらなにもできないぞ」など、単発系の技を重視しつつそれに対した動きを説明した。

完璧にファランに勝つにはそんなことよりも、やはり足を使った連携。これを止めることができなければ絶対に勝つことができない。ということで、今回は相手にしてもっとも嫌な代表的な連携を挙げ、その対処法を説明していこう。

ガードできれば絶対有利 "踵落とし"

前回でも簡単に説明しているが、右構えに移行できるためファランの攻撃連携スタート地点になる踵落とし。結構嫌な技である。

まず、ファランが踵落としを出す状況を考えよう。踵落としというのは必ずしゃがみ状態からでないと出すことができない。つまり、下Pからの連携になっているワケだ。



下Pからお約束の踵落としか?

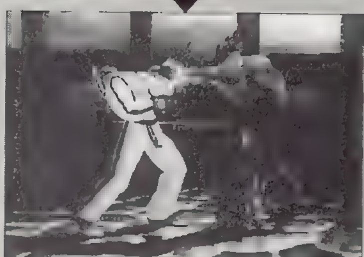
踵落とし対策として1つ挙がるのは、"踵落とし"そのものを出させないこと。これが1つ言える。

下Pからの連携になっている踵落としは、実際下Pから出される場合、その下Pをガードしたら立ちPで応戦すれば踵落としを潰すことが可能。流れを作らせない戦略としては、これが一番有効になるだろう。

では、踵落としを出されてしまった場合なにをすればいいのか?これは踵落としをガードできたかくらったかで完全に動きが決まる。

踵落としをくらった場合の選択肢だが、このときは完全に受けにまわらなければならない。というのは、セットアップを出されてしまうと、下Pはおろか、こちらの攻撃すべてが潰されてしまうのだ。ファラン側がスピンキックなどを出してくれれば、トーキック系で潰すことも可能だが、この事実を知っているファランなら必ずセットアップでくるだろう。

結論としては踵落としをくらった場合、ガードが最優先。セットアップ後の攻撃連携を止めることを考えたほうがいい。ほかでは当て身、これを持っているものならばセットアップを狙うことがお薦めだ。



そんなもんワンツーで潰したるわー直接潰すのも重要だ。

踵落としをガードした場合、このときは状況も一転。くらったときは完全不利だったが、ガードできたときはかなり有利になる。

というのもファラン側の動きにもよるのだが、ガード後技を出すようであれば、LPを出せばすべての動きを封じることが可能。

これを理解しているファランならば、踵落としをガードされた場合、必ず立ちガードもしくはしゃがみ下がりをするハズ。



踵落としをくらったらガード重視。これ鉄則です。

ガードできた場合は有利だが、ここらへんの読み合いが必要か…。

右掛け蹴りを封じたら勝ったも同然!!

相手をしていて、一番嫌な技は右掛け蹴りそのものと、そこまでの派生になるハズだ。

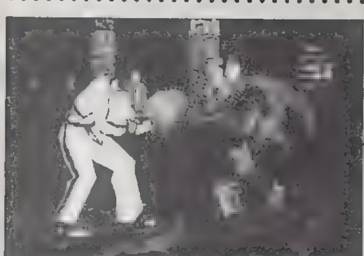
前号でも結構詳しく説明しているが、この攻撃がファランの主軸となるので、おさらいがてら今回も詳しく説明しよう。

もっとも重要なこと、それは右掛け蹴りをガードしてはいけないということ。なぜならば右掛け蹴りをガードしてしまうと、完全な二択が成立し、反撃の仕方によっては体力ゲージの半分を奪われてしまうからだ。だからここは的確な対処法を覚えてもらいたい。

右掛け蹴りは通常左構えから単発で出すことが可能。このときはガードしてしまっても仕方がない。が、ファランが右掛け蹴りを出す状況のほとんどが技連携からになる。それがレフトキックコンボ、ライトキックコンボ、フラミンゴキックコンボの3つになるワケ。



レフトキックコンボ3発目の下段をガード。



絶対右掛け蹴りがくるから下Pで止めましょう。

この3つの技で一番厄介なものがレフトキックコンボ。ファランはこの技から右掛け蹴りを3発目と4発目に出す選択ができるのだ。

基本的に2発の中段から右掛け蹴りがくるか、3発目に下段もしくは中段を加えて4発目に右掛け蹴りとなっているのだが、この技にも1つ欠点が…。

というのは、1～2発目は必ず中段攻撃になっているが、1発目をガードしたらそのましゃがみガードを入力する。すると、2発目は中段になっているが、キャラクターのガード硬化時間があるために強制ガードになるのだ。だから3発目に右掛け蹴りがくればしゃがむことができ、3発目に下段がきたとしてもガードが可能なワケ。

これで右掛け蹴りをガードするという行動はなくなる。

では、スカしたあとのどのような動きで割り込めばいいのかを説明しよう。

欲を取った選択肢はしゃがみ状態からの右アッパー。しかし、ファランの動きによって難易度が変化する。

ファランが右掛け蹴りからの二択、ディレイをかけた中段右蹴りまたはライトジャブを出そうとしている場合はアッパーが意外に簡単。だが、



出し切り中段はアッパーで止めるのが困難だ。

レフトキックコンボ～右掛け蹴り、そのまま中段右蹴りを出し切りできた場合、このときは非常にアッパーで割り込むタイミングが難しい。決して無理ではないのだが、3発目か4発目に選択が可能な分、割り込むタイミングが遅れがちになってしまうので注意。

一番安定した割り込み方はトーキックor下Pだ。この2つの技の使い分けはキャラクターによって異なってくるのだが、そのキャラに取って流れの作りやすい割り込み技がお薦めだ。

ちなみに割り込むタイミングはアッパーに比べるとかなり簡単。キックコンボガード中しゃがみ入力をし、右掛け蹴りが見えた瞬間にコマンドを入力すればOKだ。

下Pで止めた場合は、そこから投げとアッパーの二択を仕掛けることができるので、かなりお薦めかと…。

セットアップ二択は割り切りましょう

近距離時、ファランが右構えになっている場合、必ずセットアップで攻撃してくるハズだ。で、そこからキックコンボとスイープの二択を迫られる。


セットアップからは完全二択。


フラミンゴスイープは絶対にくらいたくはない。

ここ状況の対策はダメージをくらうのを覚悟するしかない。

基本的にどちらの技をくらったら痛いかは言わずと知れたフラミンゴスイープ。この技そのものにはたいしたダメージはないのだが、追い打ちの踵落としをくらうのが気に触る…。

というワケで、セットアップを見たら、とりあえずしゃがみガードがお薦め。中段のキックコンボがきた場合は、1発は必ずくらうが、考え方によってはその1発しかくらわない。その後ファランは必ず3発目に右掛け蹴りを出さざる得ないので、そこは我慢しよう。

なお、スイープをガードしたときの返し技は非常に安い。キャラによってはないヤツも存在する。が、返し技を持っているキャラは的確なトーキックで反撃しよう。

ファランって全然技が当たらない!?

"横移動→フラミンゴフェイント→横移動"というファランの動きは非常に強い。ていうか、こちらの技が当たらない。

この行動の対処法は各キャラクター必ず持っているハズ。というのは各固有技が挙がるのだが、必ず横移動に対して強い技、つまりホーミング性能の高い技を備えていると思う。

例を挙げると仁の鬼殺しなど、これらの技で対抗するしかない。


後ろからドカドカ…。これが一番ムカツクよね。

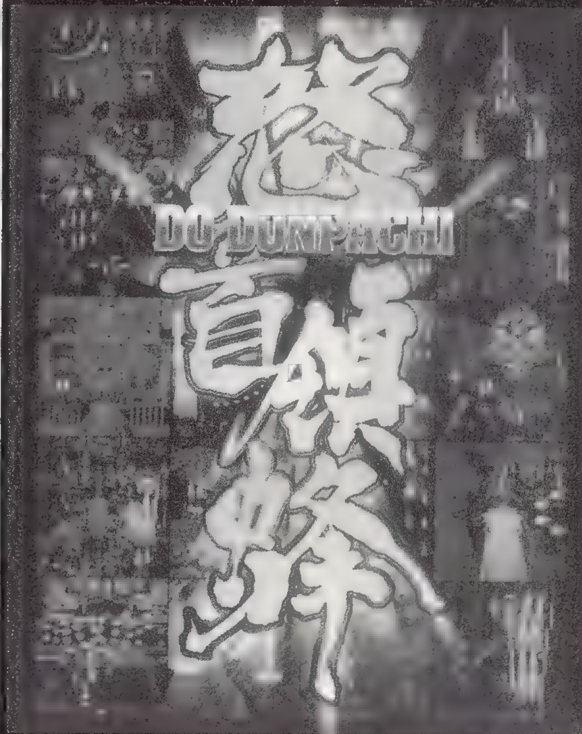
あとはファランがいつ移動するかの読み合いだ。では、その場面をいくつか紹介しよう。

ファラン側が移動に頼る場面、それは接近戦時が挙がる。右掛け蹴り～ライトジャブ後、踵落とし後、ワンツー後など移動性能を極力生かした場面が注意点だぞ。


ファランの移動を見たら…。


鬼殺し－このような反応でも移動を潰すのが可能だぞ。

緊張感を持続しろ！
壁を乗り越えろ！



もはや臨界突破と化した2周目・5面を完全攻略。「1周目の5面だけでもキツイのに…」と嘆かず、ここまできたキミなら、この壁を乗り越えてほしい。また、激ムズとウワサの1周目4面のコンボについての徹底解説。この面のコンボが成功すると、スコアは格段に違うぞ！

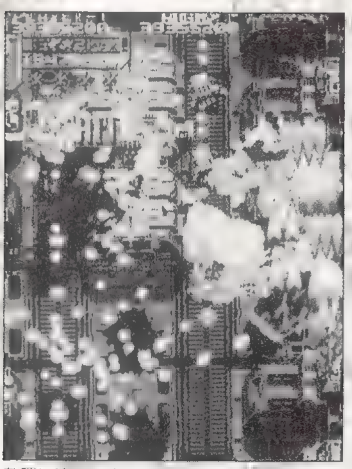
担当：KMT

2周目 STAGE 5

今回は、このゲーム最大の難関である2-5を攻略するのだが、この面でもっとも重要なことは、ボムをケチらないということだ。

敵弾に追いつめられてしまったときは、無理に切り返そうとせず、できるだけ粘ってからボムを使うようにしよう。ボムを使わされたときは、なぜそのような状況に追い込まれたのかを考えながらやり込み、ボムを使う数を減らせるようにしよう。

2-5は非常に厳しい面ではあるが、ボムを5、6発使ってでもノーミス、もしくは1ミスで抜けられるようにしたいところだ。



敵弾に追いつめられたら、無理せずボムを使おう。

ステージ開始直後

ステージ開始直後のワープザコが出現する場所は、Cタイプなら問題なく抜けられる場所。だが、AタイプやBタイプだとかなり苦戦を強いられる。ワープザコの処理に手間取って弾に追いつめられた場合は、迷わずボムを使おう。



画面左端の手前にいるワープザコを撃ったら、

一気に右に移動してワープザコを撃つ。右端の奴を撃ったら、左に切り返して画面左端にいるワープザコを撃ちにいこう。



ザコ戦車＋オレンジ色の中型戦車ラッシュ

ステージ5の前半部分であるこの地帯では、画面真ん中あたりの位置で左右に大きく動いて、戦車や砲台を撃っていくようにする。左右に動くときは、できるだけ左右に設置されている砲台の正面まで移動して砲台を撃とう。オレンジ色の中型戦車は、この左右に設置されている砲台をちゃんと処理してから撃ちにいくようにする。もし砲台を残したまま撃ちにいってしまうと、あっという間に敵弾に追いつめられてしまうので、注意が必要だ。

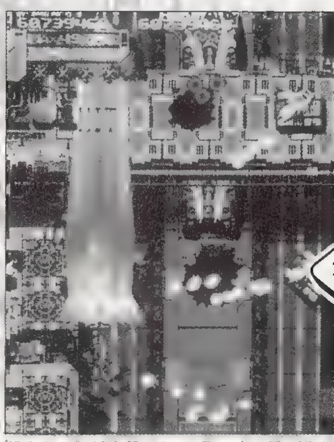
2カ所ある橋の場所では、あらかじめ画面端で待ちかまえ、横に動きながら橋の上の戦車を撃っていくようにすればいい。



あらかじめ画面端で待ちかまえ、



横に動きながら橋上の戦車を撃つ。



戦車をある程度撃ったら、画面内の弾が少なくなったのを見計らって自機を切り返せばOK。

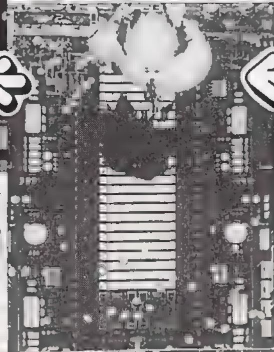
緑ザコ地帯

この場所では、赤い弾を連射してくる砲台をちゃんと破壊することを心がけよう。この砲台の破壊が遅れるとかなり危険な状況になってしまう。特にラストのアイテムキャリアと砲台×6のところは、緑ザコラッシュを抜けて気を緩めがちになってしまうので気をつけること。

緑ザコの弾は、一見すき間がなさそうに見えても、よく見ればところどころにスキ間があるので、しっかりと弾を見て避けるようにしよう。かなり狭いスキ間を通ることになっても、処理落ちがかかっているので、意外に楽に避けることができるぞ。



1台目の大型戦車を破壊したら画面左上に移動し、



右に移動しながら、横に並んでいる砲台と2台目の大型戦車をオーラ撃ちしていく。大型戦車を破壊したあとは、ショットを撃って素早く画面右端まで移動しよう。



右端まで移動したら、すぐに左に切り返し緑ザコを撃っていく。このとき画面中央あたりに2つある砲台をしっかりと破壊しておくこと。



左端まで移動したら、再び右に切り返して緑ザコを撃っていく。右端まで移動したら、右端で緑ザコを撃ちつつ、スキを見つけて左に切り返そう。

青ザコ+ザコ戦車ラッシュ

基本的には1周目のときと同じように、画面の真ん中ぐらいの位置で大きく左右に動いて弾を避けるようにするのだが、敵の撃ってくる弾の量がハンパじゃないので、ボムを使わずに抜けるのは非常に難しい。

ボムを使うときは、できるだけ粘ってから2カ所に設置されている巨大砲台のところで1発ずつ使うようにするといい。巨大砲台のところまでは、画面中央にいる青い中型戦車を早めに破壊していけば、十分耐えられるはずだ。

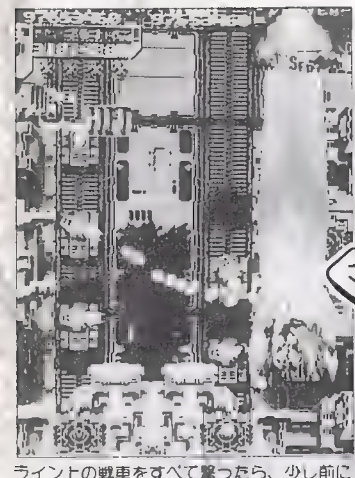
ラッシュを抜けたあとの建物がある場所では、建物のパーツを壊したときに敵弾が消滅するのをうまく利用しよう。



画面内の弾が消えてるうちに左右どちらかの砲台を撃ち、片側の砲台を破壊したら、画面中央で青い中型戦車をできるだけ破壊する。



弾消しの効果が切れたら残っている側の砲台を撃ち、ハッチから出てくる戦車をこのラインで撃つ。

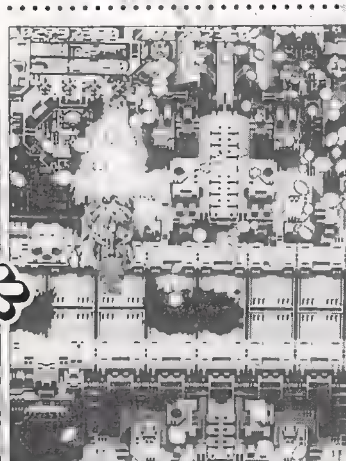


ライン上の戦車をすべて撃ったら、少し前に出て、もう片方のハッチからでてくる戦車を撃ちにいこう

ボス前

大型機のラッシュ地帯では、1機目の大型機が出現する前に、左右に設置されている砲台を必ず破壊しておこう。左右に設置されている砲台さえ破壊してしまえば、あとは画面中央で次々と出現してくる大型機をレーザーで撃ち込んで破壊していけばいい。

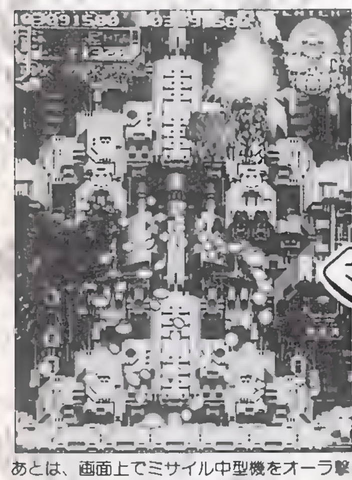
大型機のラッシュを抜けたあとは、左右から出現する小型戦車と、画面中央の大型機を速攻で破壊して、画面左側の砲台に近づいてオーラ撃ちをする。左側の砲台を破壊したらそのまま前に出て、右側の砲台の弾を避けよう。あとは、そのまま画面上部でミサイル中型機をオーラ撃ちして破壊していけばいい。



左側の砲台をオーラ撃ちを利用して速攻で破壊し、



そのまま前に出て右側の砲台の弾を避ける。



あとは、画面上でミサイル中型機をオーラ撃ちして、速攻で破壊していけばいい。

2周目 STAGE5 ボス

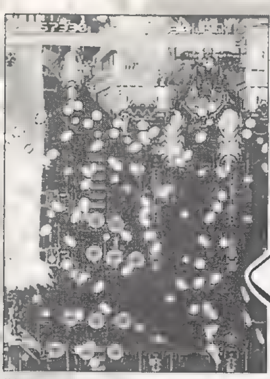
このボスは、ほとんどの攻撃パターンを安地やパターンでよけることができるため、見た目ほどキツくない。今回は、ノーボムで倒すパターン（ショット強化はボムを1発使用）を紹介しているが、このボス対面時にボムや残機に余裕がある場合は、ボムを使って安全に倒したほうがいいだろう。ボムを使う場合は、2回目と3回目のバラマキ弾に対して使うといいぞ。



1回目のバラマキ弾に対しては、左から4個目のボムの真上より、ちょい左の位置が安地になる。

1回目のバラマキ弾を安地でやり過ごしたあと、そのままの位置で2回目のバラマキ弾をこのぐらいまで引きつけ、





画面左端まで移動してかわす。左端まで移動したときに自機に向かって弾がとんできている場合は、少し右に戻るといい。

2回目のバラマキ弾をよけたらボスに接近してオーラ撃ちをする。このあとすぐにボスがビットをばらまくので、





ボスにオーラ撃ちをしつつ一気に右に移動して、右端にいるビットを撃ちにいく。

右端のビットを撃ったらすぐに左に切り返し、ビットを撃ちもらさないようにして、左から3～4個目のボムの上あたりまで移動する。





すると、この位置が3回目のバラマキ弾に対する安地になる。ただし、完全な安地というわけではないので、自機に向かって弾がとんできた場合は、ちゃんとよけること。

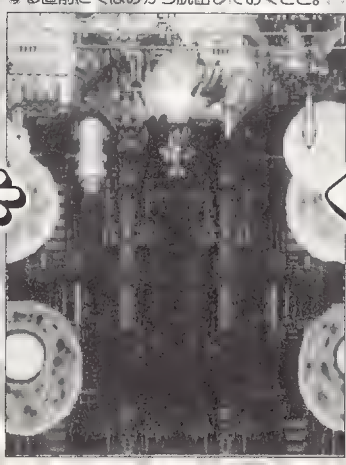
3回目のバラマキ弾をよけたら、ボスの火炎爆弾に注意しつつ素早く前に出て、ボス中央のくぼみに入り込もう。





くぼみに入り込んだあとは、ボスにぎりぎりまで接近して、ボスの動きに合わせて自機を動かせばOK。火炎爆弾は当たらない。

ボスは、左→右→左と動いたあと一気に下に移動してくるのだが、このときくぼみにいるとかなり危険なので、ボスが下に移動を開始する直前にくぼみから脱出しておくこと。





脱出後火炎爆弾の攻撃が止んだら、ボスに接近してオーラ撃ちをする。レーザー強化ならこのあたりで倒すことができる。ショット強化の場合は、このあとのビットの攻撃をよけたあとにボムを1発使って倒すといい。

1周目 STAGE 4 コンボパターン

以前、2面のコンボを紹介して、つないだときの点数のすさまじさ、そして気持ち良さを理解してくれた人も多いと思う。今回は4面を紹介していくのだが、4面のコンボはより高度なつなぎがステージ全般にわたって存在する。その中で初心者第一の壁といわれる4面での弾避けを求められるのできつい場面も多々ある。しかし4面を成功させた瞬間、キミは完全にコンボの魔力にとりつかれるだろう。健闘を祈る！



まずは道路上の車を撃ち、道路の下から戦車が出現し始めたら、戦車をちょっとずつ撃ちながら画面左端まで移動しよう。



画面左端まで移動したら、戦車をちょっとずつ撃ちながら右に移動し、



右前方のレーザー砲台につなげる。レーザー砲台を破壊したら、ヘリを撃ちつつ左に移動し、



レーザー砲台群を撃ち、1匹目の蜂を回収する。このあと、建物右下のレーザー砲台群→建物左下のレーザー砲台群の順に撃ち、



自機に向かって突っ込んでくるヘリをちょっとずつ撃ちながら右に移動していき、建物に邪魔されてヘリを撃てなくなったら、建物をレーザーで撃ち込んでコンボをつなげる。



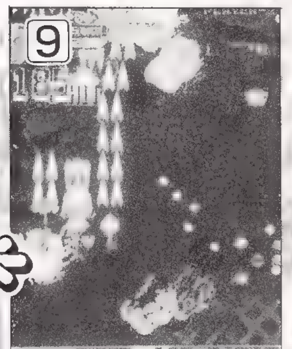
建物を破壊したら、そのままレーザーでヘリを撃とう。ヘリを撃ったら少し間をおいてから前方にいるアイテムキャリアにレーザーを当て、一気に左に移動し、



画面左から出現してくる戦車につなげる。しばらくこの位置で戦車を撃ち、



画面右から戦車が出現してきたら、右に移動して、戦車とその奥に設置されている砲台を撃とう。



砲台を破壊したら、左に移動してヘリと戦車を撃ち、ヘリをすべて撃ったら、



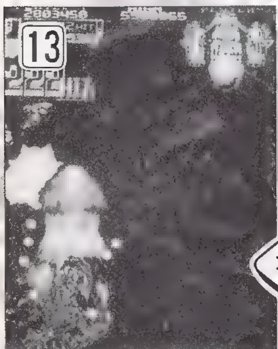
右から出現してくる戦車の前を通って右に移動し、2匹目の蜂を回収する。



蜂を回収したら下にさがってヘリを撃ち、ヘリをすべて撃ったら、右にある花壇のあたりまで移動して戦車を撃とう。



花壇のあたりで戦車をちょっとずつ撃ち、花壇に花が咲き始めたら3匹目の蜂を出現させて、そのままレーザーで花を撃ち込もう。



画面左に戦車が見え始め、戦車が弾を撃ってきたら花壇から離れて、そのままレーザーで戦車を1台撃ち、



[illegible]



中型戦車を破壊したら、レーザーのまま一気に右に移動してアイテムキャリア➡砲台➡レーザー砲台（左端のやつだけ）とコンボをつなげていこう。



[illegible]につなげる。



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]たら、再び画面[illegible]面右に設置され[illegible]破壊し、10匹目[illegible]



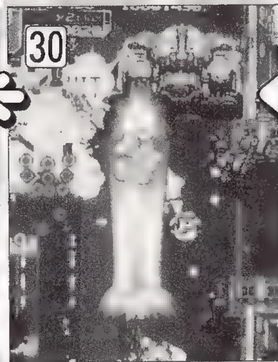
[illegible]



[illegible]



10匹目の蜂を回収したら、すぐに左に切り返し画面左端の戦車を撃ちにいく。戦車をすべて撃ったらそのまま前に出て11匹目の蜂を回収しよう。



11匹目の蜂を回収したら、前方より出現する中型戦車をレーザーで撃ち込んで破壊し、右に移動して、オレンジ色の大型戦車を撃ち込む。



大型戦車を破壊したら3機いるヘリを1機ずつ撃ちながら右に移動し、前方の小型戦車にレーザーをつなげよう。



このあと右に移動しながら小型戦車とアイテムキャリアを破壊していき、



3台目の小型戦車を破壊したら少し左に移動して、アイテムキャリアにレーザーをつなげよう。ここまでつなげればあとはそんなに難しくないはずだ。

イメージしていただけただろうか？すべてつなげればHIT数は約680HIT。2400万点ぐらい入るぞ。確かに毎回最初から最後まで成功させるのは難しいが、300HITずつぐらいになってしまっても適当に撃っているのとは段違いの点数が入る。ちょっと4面を意識してつなげるだけで2周目の条件の1つの5000万点は楽に満たせられるようになるだろう。

次号予告

次号はいよいよ2周目、6面の攻略だ。コンボ特集も要望があればまだまだやっていきたいぞ！

セガサターン版「怒首領蜂」発売迫る！

「怒首領蜂」がセガサターン用ソフトとして移植される。発売は9月11日で定価は5800円。気になる移植度のほうも、アーケード版「怒首領蜂」を創ったスタッフが制作するので、もう完璧！　これで自分の家でじっくりとコンボを研究できるぞ。

超お目玉
先着1名まで



エアロシティテーブル
¥30,000（パネル代別）

天に星 木に花 名古屋に宇宙堂
買い取りは他店より500円～5,000円高く
売りは500円～5,000円安い、びっくり！！

貴方のほしいゲーム基板が
手続き超簡単クレジットで
手に入ります。（3～36回）

オリコ　ジャックス

カプコン
- ストZERO（ロム） 3,000
- ストZERO2（ロム） 8,000
- スーパーパズルファイターⅡX（ロム） 10,000
- ヴァンパイア（ロム） 3,000
- ヴァンパイアハンター（ロム） 8,000
- マーヴルスーパーヒーローズ（ロム） 20,000
- D&Dタワーオブドゥーム（ロム） 21,000
- D&D2シャドーオーバーミスタラ（ロム） 31,000
- クイズ虹色町の奇跡（ロム） 38,000
- パワードギア（ロム） 15,000
- サイバーボッツ（ロム） 13,000
- 19XX（ロム） 24,000
- CPSⅡマザー 28,000
- アタックス 5,000
- サイドアームス 12,000
- ストリートファイターⅡ 5,000
- ストリートファイターⅡ'ターボ 8,000
- ウォーザード 48,000
- ストリートファイターⅢ 85,000
- 戦場の狼 7,000
- ナイツオブザラウンド 13,000
- ぷにっきぃず 4,000
- 魔界村 20,000
- ワンダー3 32,000

バンプレスト
- アルチメイトテニス 1,000
- ウルトラ警備隊 21,000
- ウルトラマン（インスト無し） 1,000
- SDガンダムサイコサラマンダー 3,000
- 仮面ライダーバトルレーサー 7,000
- 機動戦士ガンダム 3,000

ジャレコ
- エクセリオン 10,000
- ゲーム天国 25,000
- テトリスプラス 27,000
- 早押し王座決定戦 6,000
- ビックストライカー 4,000
- ぶたさん 22,000
- わいわいジョッキーゲートイン 15,000

データーイースト（DECO）
- ウルフファング 18,000
- ウルフファング海外 10,000
- 臥竜列伝 15,000
- キャプテンアメリカ 15,000
- シークレットエージェント 6,000
- ジョー&マックリターンズ 15,000
- タンブルポップ 6,000
- バーディートライ 6,000
- ファイティングファンタジー 16,000
- ファイターズヒストリー 3,000
- マジカルドロップ 5,000
- ロボコップ 7,000

コナミ
- 悪魔城ドラキュラ 70,000
- グラディウスⅡ 24,000
- ガイアポリス 17,000
- サッカースーパースターズ（ケーブル無し） 24,000
- サンダークロス2 22,000
- GIジョー 25,000
- 進め！対戦ぱずるだま 7,000
- スラムダンク（ケーブル無し） 12,000
- セクシーパロディウス 32,000
- XEXEX 24,000
- 対戦とっかえだま 38,000
- タイムパイロット'84 22,000
- トライゴン 18,000
- ヘクシオン 3,000
- 魔獣の王国 75,000
- メガゾーン（US） 8,000
- ライフフォース 35,000

アイレム
- R-TYPEⅡ 11,000
- R-TYPE LEO 15,000
- エアデュエル 10,000
- 海底大戦争 26,000
- ぐっすんおよよ 4,000
- 最後の忍道 22,000
- サンダーブラスター 10,000
- ファイヤーバレル 22,000
- ロードランナーⅣ帝国からの脱出 20,000

タイトー
- インセクターエックス 8,000
- ウォリアーブレード（2画面） 10,000
- ヴォルフィード 7,000
- ガルメデス 5,500
- 草野球 1,000
- サイレントドラゴン 10,000
- スーパークイックス 3,000
- スクランブルフォーメーション 25,000
- スペースインベーダーDX 5,000
- ダイノレックス 10,000
- ダライアス外伝（F3+ロム） 65,000
- チャンピオンレスラー 3,000
- トップランキングスター 6,000
- ナックルジョー 6,000
- ハイパーデュエル 12,000
- パズニック 5,000
- バブルボブル 20,000
- プレビリアン（P無し） 5,000
- ファイティングフォーク 7,000
- ヒット ジ アイス（1P用） 9,000
- HOT VSスマッシャー 3,000
- メタルブラック 35,000
- メイズオブフロット 4,000
- F2ゆうゆのクイズでGO GO 5,000
- ライディングファイト 25,000
- ライトブリンガー 26,000
- レイフォース 20,000
- レイストーム 秘密

ライジング
- 疾風魔法大作戦 15,000

カネコ
- ギャルズパニック 6,000
- マジカルクリスタル 5,000
- 富士山バスター 7,000

SNK
- アテナ 25,000
- 怒（P無し） 12,000
- ヴァンガードⅡ 23,000
- サイコソルジャー 50,000
- 怒号層圏（P無し） 25,000
- 怒号層圏（P付き） 50,000
- 名人戦 4,000

テクモ
- カズラー 15,000
- スイマー 20,000
- スーパーハイインパクト（海外） 5,000
- タンクバスターズ 3,000
- リムロッケンバスケットボール 2,000
- ワールドカップ'90 3,000
- ブラットブラザース 3,000

クイズ
- クイズF1 1,2フィニッシュ 2,000
- クイズクレヨンしんちゃん 2,000
- クイズクレヨンしんちゃん2 2,500
- クイズDNAの反乱 2,000
- クイズめくるめくストーリー 1,000
- クイズ殿様の野望 1,500
- クイズ殿様の野望2 6,000
- クイズTV合衆国 2,000
- クイズココロジー2 2,000
- クイズハテナの冒険 2,000
- クイズ宿題を忘れました（SEGA24） 2,000
- クイズ世界はSHOW byショーバイ 2,000
- クイズ激烈スクランブル 3,000
- クイズ学問のススメ 2,000
- クイズ18禁 9,000
- クイズ学園パラダイス 2,000
- クイズチャンネルクエスチョン 2,000

セガ
- アラビアンファイト（32） 15,000
- アフターバーナーⅡ（P無し） 25,000
- E-SWAT（16） 15,000
- MVP 1,000
- クラッチヒッター 2,000
- コラムス 1,000
- 獣王記 8,000
- スタックコラムス 2,900
- ずんずん教の野望 5,000
- ソニックブーム（16B） 15,000
- ダークエッジ 10,000
- テトリス 5,000
- ドラゴンボールZ VRVS 11,000
- 登竜門 5,000
- 忍者プリンセス 35,000
- ピットフォール2 20,000
- フューチャースパイ 18,000
- ぷよぷよ 3,000
- ファンタジーゾーン 16,000
- フラッシュポイント 2,000
- ベイルート 5,000
- ポトポト 2,000
- ワンダーボーイ 10,000

UPL
- アクロバットミッション 9,000
- シュトラール 11,000
- バンダイク 5,500
- ムスタング 8,000

テクノス
- コンバットライブス 1,800
- WWFレッスルフェスト 2,000

アトラス
- 豪血寺一族 6,000
- ポラックス 5,000
- ブレイゾン 4,000
- 首領蜂 35,000

NAMCO
- ゼビウス 12,000
- ギャラガ 10,000
- マッピー 25,000
- アサルト（P付き） 50,000
- リブルラブル 32,000
- 熱湯！激闘！クイズ島 2,000
- グレートスラッガーズ 1,500
- スーパーワールドスタジアム'92 2,500
- スーパーワールドスタジアム'95 3,500
- スーパーワールドスタジアム'96 6,000
- コズモ ギャング ザ パズル 4,000
- コズモ ギャング ザ ビデオ 8,000
- ナックルヘッズ 12,000
- ディグダグ 9,000
- スーパーワールドコート 4,000
- ソウルエッジⅡ 52,000
- 未来忍者 25,000
- F/A 13,000
- エメラルディア 3,000
- スーパーワースタ'93激闘版 8,000
- ニューマンアスレチック 4,000
- バラデューク 15,000
- タンクマニア 13,000
- 子育てクイズマイエンジェル 15,000

ビデオシステム
- F1グランプリ 2,000
- F1グランプリⅡ 3,000
- スパイナルブレイカーズ 7,000
- スーパーバレーボール 2,500
- スーパーフォーミュラー 2,000
- ハットリス 2,000

彩京
- ガンバード 14,000
- 戦国エース 12,000
- 戦国ブレード 23,000
- バトルクロード 8,000

セイブ開発
- 雷電DX 40,000
- バイパーフェイズワン NV 36,000

東亜プランニング
- ゴークス（P無し） 1,000
- ドギューン 12,000
- 達人王 13,000
- フーピー 4,000
- フィグゼイト 6,000
- Vファイブ 8,000

NAMCOロム
- ワースタ'93激闘版（システムⅡロム） 500
- 球界道中記（システムⅡロム） 1,000

その他
- アグレス（海外）（PALCO SYSTEM） 5,000
- 赤丸急上昇ドントアール（中日本） 5,000
- アームドF（日物） 6,000
- おいしいパズルいりませんか（サン電子） 3,000
- スーパーオセロ（フジワラ） 4,000
- グランドクロス（P付き）（エクセレント） 5,000
- サンダー&ライトニング（VISCO） 5,000
- 上海（サン電子） 3,000
- スーパー上海（HOT-B） 4,000
- スカッシュ（ガブリエコ） 3,000
- セルフィーナ（EASTテクノロジー） 9,000
- だるま道場（METRO） 5,000
- テラフォース（ニチブツ） 8,000
- 牌砦（METORO） 4,500
- ドンキーコングⅢ（任天堂） 15,000
- ネクストスペース（パサデナインターナショナル） 6,000
- バーチャボーリング（Pナシ）（ALTA） 3,000
- プリメーラ（NTC） 3,000
- ポパイ（海外）（任天堂） 15,000
- ポンピングワールド（ミッチェル） 4,000
- マジカルエラーを探せ（テクノソフト） 1,500
- Mr Do vsユニコーン（アンプ無し）（ユニバーサル） 15,000
- 五月障戦（VISCO） 5,000
- 連珠貴族（VISCO） 8,000
- ドリフトアウト'94 6,000
- 中国龍（ALTA） 6,000
- ドンデンLOVER（日物） 5,000
- 燃えよゴンタ（ミッチェル） 3,000
- パン3（ミッチェル） 5,000
- 牌砦（メトロ） 1,000
- スーパーX（NTC） 3,000

麻雀
- 熱血麻雀宣言 2,500
- ミス麻雀コンテスト 2,500
- 麻雀チャンネルズームイン 1,500
- 麻雀ファンクラブ 1,500
- 麻雀吉本劇場 2,500
- 麻雀早くヤッてよ 2,500
- 麻雀グランプリギャル 2,500
- 麻雀大予言 1,500
- 麻雀キャンパスハンティング 2,500
- 麻雀闘馬王 2,000
- 雀師 1,500
- リアル麻雀牌牌 4,000
- 麻雀いかがです 2,500
- スーパーリアル麻雀PⅡ 5,000
- スーパーリアル麻雀PⅢ 3,000
- スーパーリアル麻雀PⅣ（ロム） 1,000
- スーパーリアル麻雀PV 6,000
- 所さんのまーまーじゃん（SEGA 24） 2,000
- ねるとん牌鯨団 2,000
- 華折鶴 3,000
- 華の舞 2,000
- 個人教授 2,000
- 家元（2コネ） 6,000
- 麻雀六本木ライブ 3,000
- 麻雀トリプルウォーズ2 5,000
- 東京ギャル図鑑 2,000
- 麻雀 流派 2,000
- アイドル雀士スーチーパイⅡ 25,000
- アイドル雀士スーチーパイSP 23,000
- 同級生スペシャル 10,000
- ハイパーリアクション 6,500
- ファイナルロマンス2

各社ロム

SEGA ST-V
- バーチャファイターリミックス（ロム） 1,000
- 水滸演武（ロム） 1,000
- ゴールデンアックスザデュエル（ロム） 1,000
- エジホン探偵団（ロム） 1,000
- バーチャファイターキッズ（ロム） 3,000
- 上海万里の長城（ロム） 18,000
- ばくばくアニマル（ロム） 1,000
- ファイナルアーチ（ロム） 500
- ペブルビーチ（ロム） 2,000
- ぷよぷよSUN（ロム） 20,000
- デカストリート（ロム） 9,000
- マウスケのオジャマザワールド（ロム） 2,000
- ダイナマイト刑事 15,000
- サンドアール（ロム） 2,000
- 蒼穹紅蓮隊（ロム） 3,500
- プリクラ大作戦（ロム） 4,000

TAITO F2
- ルナーク（ロム） 1,500

TAITO F3
- ハットトリックヒーロー'95（ロム） 2,000
- 逆鱗弾（ロム） 2,000
- ダライアス外伝（ロム） 5,000
- パズルボブル2（ロム） 2,000
- パズルボブル3（ロム） 25,000
- カイザーナックル（ロム） 2,000
- 森口博子のクイズでヒューヒュー（ロム） 2,000
- クイズシアター（ロム） 2,000
- クレオパトラフォーチューン（ロム） 15,000

KONAMI GX
- ツインビーヤッホー（ロム） 3,000
- セクシーパロディウス（ロム） 7,000
- 対戦ぱずるだま（ロム） 2,000
- 沙羅曼蛇2（ロム） 3,000
- 極上パロディウス（ロム） 2,000
- ドラグーンマイト（ロム） 2,000
- ときメモ対戦ぱずるだま（ロム） 10,000
- とっかえ玉（PCB） 29,000

JALECO メガ32
- ゲーム天国（ロム） 3,000
- P47 ACES（ロム） 2,000
- スーチーパイⅡ（ロム） 1,000

SEIBU
- バイパーフェイズ1 NEW（ロム） 2,000

SEGA 32
- ザJリーグ 1994（ロム） 500
- バーニングライバル（ロム）（インスト無し） 1,000

業務用 NEO GEO
- キングオブファイターズ'94 1,000
- キングオブファイターズ'95 5,000
- キングオブファイターズ'96 10,000
- 餓狼伝説 1,000
- 餓狼伝説2 1,000
- 餓狼伝説3 1,000
- 餓狼伝説スペシャル 1,500
- リアルバウト餓狼伝説 2,500
- リアルバウト餓狼伝説スペシャル 24,000
- 龍虎の拳 500
- 龍虎の拳Ⅱ 1,000
- 龍虎の拳外伝 2,500
- サムライスピリッツ 1,000
- 真サムライスピリッツ 2,000
- サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 2,000
- サムライスピリッツ天草降臨 12,000
- パズルボブル 5,000
- ワールドヒーローズ2JET 2,000
- ワールドヒーローズ パーフェクト 3,000
- 得点王 1,500
- ミューティションネイション 2,000
- フットボールフレンジー 2,000
- 風雲黙示録 3,000
- 痛快ガンガン行進曲 3,000
- ニンジャマスターズ 1,500
- ゴウカイザー 1,500
- 神凰拳 5,500
- ちびまる子デラックスクイズ 5,000
- クイズ大捜査線 2,000
- キングオブザモンスター2 2,000
- スラッシュラリー 2,000
- ステークスウィナー 5,000
- ステークスウィナー2 11,000
- ザ・スーパースパイ 2,000
- ゴーストパイロット 2,000
- ラギ 4,000
- ダンクドリーム 2,000
- パニックボンバー 3,000
- メタルスラッグ 25,000
- MV-1FZ 24,000
- MV-1F 23,000
- MV-1 16,000

中古コントロールボックス
- KIC'S 91（RGBタイプ）7・21 5,000
- ボードマスター（分離形オート連射）4・21美品 35,000
- パナカスタムロング（程度上）5・18 22,000
- パナツイン（程度上）6・17 22,000

★基板の値段、有無等は、日々変動しておりますので、まずは、お電話で確認して下さい
★インスト、取説等の有無については基板注文時にお訪ね下さい。

価格には消費税（5%）は含まれておりません。

最新ゲームの予約受付中★値引きありますのでお問い合わせください

シグマ電子



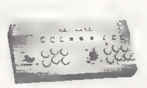
AV-5000　¥26,000

シグマ電子



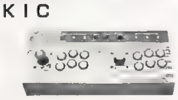
Σ-8000　¥15,800

KIC



パナツインロング　¥38,000

KIC

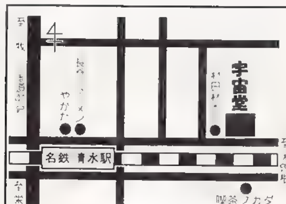


パナカスタムロング¥34,000

ボードマスター



¥48,000



宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO‼
徹底的に安い10～30円‼
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ケ丘のゲームセンターリサ

新品・レトロ基板の予約OK‼
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年　マニアの恋人　㈱宇宙堂

新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407/FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30～深夜12：30（皆気楽にTELください）

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
R-TYPE Ⅱ　10K
R-TYPE レオ　12K
迷宮島・妖獣伝　各5K
イメージファイト　10K
メジャータイトル　5K
ジッピーレース　8K
ロードランナーⅠ・Ⅳ　各28K
〃　〃　Ⅱ・Ⅲ　各22K
ムーンパトロール　15K
銀河帝国の逆襲　38K

SNK
サイコソルジャー　58K
ファンタジー　68K
ギャングウォーズ　5K
ストリートスマート　5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板　18K
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式　10K
メモリーカード(新品)　3枚付

カプコン
ソンソン　18K
エグゼドエグゼス　25K
ガンスモーク　25K
ストリートファイター　15K
SF-Ⅱ　5K
〃　ターボ　8K
USネイビー　18K
アレスの翼　18K
チキチキボーイ　20K
ひげ丸　18K
マジックソード　18K
ナイツオブザラウンド　15K
ストライダー飛竜　28K
CPⅡ　各種　格安

TOA PLAN
ゴークス(レバー対応)　2K
ハツグン　15K
ヴィマナ　8K
フィグゼイド　6K
達人　4K
達人王　12K

コナミ
グラディウス(ROMタイプ)
ツインビー、ギャラクティックウォーリアズ、ロム付　150K
グラディウス(電源H付)　35K
〃　〃　Ⅱ　20K
〃　〃　Ⅲ　25K
RF-2　(電源H付)　30K
スーパーヘリ・コブラ (c)　5K
マーシャルチャンピオン　10K
ツタンカーム　15K
ハイパーオリンピック　10K
フロッガー　18K
サーカスチャーリー　12K
GX ROMボード格安0.5K~

ジャレコ
プラスアルファ　28K
セイントドラゴン(天聖龍)　6K
スーチーパイⅡ・P-47エイシス
湾岸戦争・ゲーム天国・グラディア・エンゼルキッス(ROM)各1K
メガシステムマザー　格安

デコ
空手道・ロボコップ　各 5K
ダークシール　8K
〃　〃　2　10K
スクランブルエッグ　18K
ウルフファング　18K
クルードバスター　5K
タンブルポップ　5K
ドラゴン忍者　10K
プロゴルフ・テニス　各3K
マジカルドロップ　2K
〃　〃　+1　5K

セガ
アッポー　12K
フリッキー　12K
ファンタジーゾーン　15K
タイムスキャナー16B　5K
カルテット 2 16A　15K
シャドーダンサー　5K
ボナンザブラザーズS24)　10K
クラックダウン S24　10K
しのび　5K
デディボーイブルース　18K
青春スキャンダル　15K
アップンダウン　18K
ワンダーボーイ (c)　5K
モンスターランド　12K
獣王記 オーライル　各8K
ベイルート イースワット
レッスルウォー　各5K
テトリス　3K

タイトー
スペースインベーダーCL　25K
バイオアタック　35K
クイックス 純正　18K
アルペンスキー　25K
ジャングルキング　25K
ドクタートッペル探検隊　5K
奇々怪界　12K
ぺんぺろぺー　18K
メイズオブフロット　3K
シーファイターポセイドン　18K
中華大仙　3K
バズニック　10K
バブルボブル　12K
黄金の城　18K

飛翔鮫(F.SHARK)　5K
究極タイガー　5K
アルカノイド S付　5K
〃　リベンジー S付　8K
ヴォルフィード,バラメデス各3K
レイメイズ、女三四郎　各18K
フォーティ ラブ　10K
グレートソードマン　15K
グリッドシーカー　15K
レイフォース　12K
アラビアンマジック　12K

F-2 マザーボード付
ブリルーラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー　3K(大基板)

F3-Sub カートリッジ
ダライアス外伝　1K
バブルシンフォニー　0.5K
エレベーターAcリターン　0.5K
パズルボブル2　0.5K
アッカンベーダー　0.5K
逆鱗弾　0.5K
究極タイガーⅡ　0.5K
一色、各種格安　F3マザー特価

テクモ
アルゴスの戦士　18K
スターフォース　15K
サボテンボンバーズ　5K
ガンティーラー　3K
蕃牙　10K
サンダードラゴン　10K
ボンジャック　15K
ガズラー　25K
スイマー　18K

テクノス
くにお君　6K
ダブルドラゴン　5K

ニチブツ
いたずら天使　68K
テラクレスタ(FM音源版)　10K
五目ならべ(連珠)　3K
ムーンエイリアン PⅡ(c)　12K
クレージークライマー(c)　18K
ムーンクレスタ (c)　12K
ラジカルラジアル　68K

UPL
シュトラール　5K
ハンダイク　3K
タスクフォースハリアー　5K
ゴモラ　5K
ノバ2001　8K

ユニバーサル
コスミックアベンジャー　68K
ミスターDO 雪だるま　18K
ミスターDO (c)　3K
Mr.Do ワイルドライド　12K
ジャンピングジャック　15K
スナップジャック　38K

ナムコ
SⅡボード(?ロム付)　3K
ナムコクラッシックVol1　12K
〃　〃　Vol2　35K
アサルト パネル付　28K
ネビュラスレイ　18K
ラリーX　18K
ドラゴンスピリット　28K
ドラゴンバスター　18K
グロブダー　25K
子育てQマイエンゼル　5K
ギャプラス　8K
ドルアーガの塔　25K
コズモギャングビデオ　8K
スカイキッド　28K
スカイキッド DX　48K
ホッピングマッピー　58K
イシターの復活　48K
フォゾン　38K
F/A　10K
スーパーワールドコート　3K
スーパーパックマン　25K
ゼビウス　10K
ギャラガ　5K
パックギャル(ミスパック)　8K
パックマン(c)　8K
ハングリマン　8K
ポパイパックマン　8K
タンクバタリアン (c)　8K
パックマンジュニア　25K
SI ROMキット　各5K
デンジャラスシード、ワールドコート、パックマニア、ワースタ、

-珍品・逸品- その他
クラッシュローラー　12K
エクイテス　35K
スプレンダーブレスト　45K
ハイボルテージ　45K
ブルファイター　35K
タイムアタッカ(ブロック)　15K
ジャンピューター　10K
ミサイルコマンド P付　68K
ドンキーコング (c)　12K
クレージーコング　10K
タイムトンネル　58K
スペースチェイサー　120K
フライボーイ　28K
サーカス(風船割り)　80K
カベール P付　38K
ポレンチ　28K
ヤマト　18K
シルバーランド　28K
ペラチャン　28K
リバーパトロール(c)　18K
フェニックス　10K
ブラックホール　15K
レッドUFO　15K
ストリーキング　15K
暴走(イースタンCO.　68K

麻雀
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀,ファンクラブ 夏物語,麻雀フライデー,ズームイン,麻雀大予言,わるとん帰隊団,ミラージュ、麻雀学園,グッとE雀,殺人事件,大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ,クラブ90,極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華折鶴、舞妓花　各2K　スーパーリアルⅢ4K,スーパーリアルⅣ5K,スーパーリアルⅤ 5K

大型機の迫力が家庭で
ダライアス(3画面) EXT.ロム付　58K○
忍者ウォーリアズ(3画面)　88K○
サンダーブレード (a)　10K
アフターバーナー Ⅱ (a)　12K
ギャラクシーフォースⅡ (a)　20K○
チェッカーフラッグ コナミ　18K
ハイパークラッシュ コナミ　28K
サンダーセプターⅡ ナムコ　28K
スターブレード V21(a)　28K
エアーコンバット V21(a)　28K
ソルバルウ V21(a)　28K
ギャラクティックストーム　28K○
ナイトストライカー　38K○
ダライアスⅡ(2画面)　20K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可
画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付
画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMA, コネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日　日曜日　(祭日は営業)
営業時間　PM1:00~7:00

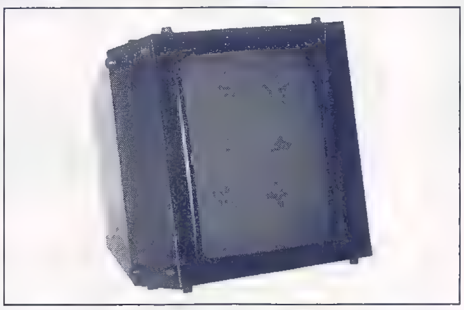
COMBO AV + M-18 RGBモニター　入門用にも最適

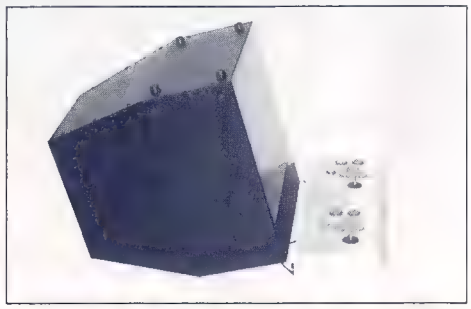
18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■仕様　(本体保証 6カ月)
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別





18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



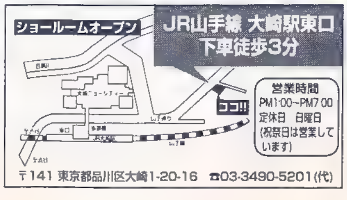
映像信号 (シンクロ) より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速 (MAX60発/秒) でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……**¥3,000**

満足のいく性能で安心価格



(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

イエローバッグ四条大宮店オープン!!

お・し・ら・せ

この度、京都の四条大宮に
新店舗を開業させていただきました。
開業に伴い、業務用基板の販売・買取は
新店舗に移転させていただきます。
七条河原店は
家庭用ゲーム専門店になります。



営業時間

11:00 ▼ 20:00

年中無休だよっ!



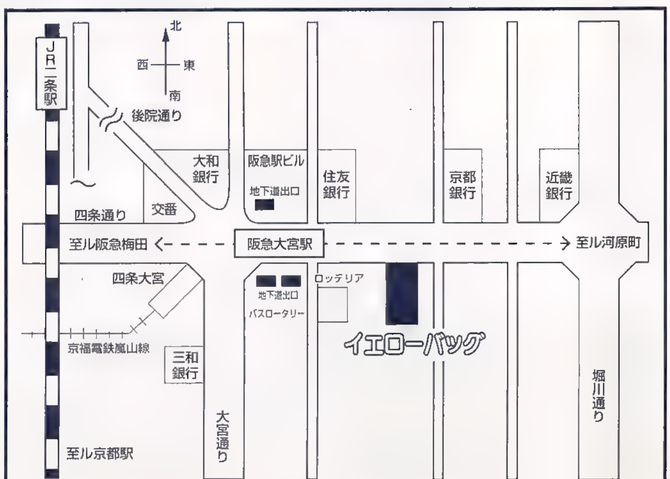
四条大宮店の取り扱い商品

- 業務用基板
- 家庭用TVゲーム・レーザーディスク
- ホビー全般
- トレーディングカード・etc.

新店舗地

〒600
京都市下京区四条大宮東入ル
南側　四条ファーストビル1階

TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814



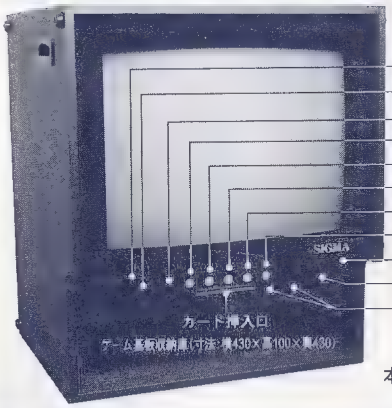
ゲーセン基板の最終兵器V-9

初心者に最適
バーチャもOK

資料ご希望の方は
80円切手2枚を
同封の上、V9係まで
お申し込みください。

型番V－9　¥99,800

V－9は直接販売しかしておりませんのでご注文は直接当社にお申し込みください。



本体寸法：横480×高560×奥430

V－9の特徴

＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。V－9にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
＊モニター調整に必要なVRを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もOKです。
＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。

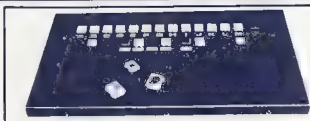


AV－5000の特徴

＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
＊超小型（縦125×横200×奥95）

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です

型番AV-5000　¥26,000



大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード付）
型番MST-8　¥9,800（350×200㎜）

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

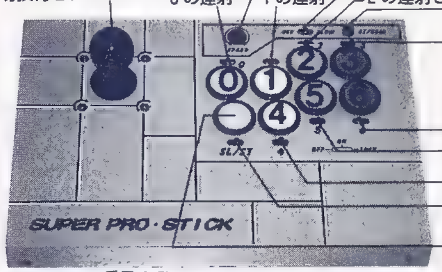
☆☆別売コード☆☆

RGB21コード……	¥3,500
RGB15コード……	¥5,000
S端子コード………	¥2,500
VHFコード………	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード……	¥5,000
RGB15延長コード……	¥5,000

SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



＊スーパーファミコン用コード(型番SF)…………	¥4,000
＊ネオ用コード(型番N)……………………………	¥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)………………	¥4,000
＊2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)……	¥2,000
＊6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)……	¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)…………	¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)……………………	¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)………	¥2,500
＊サターン用コード(型番ST)……………………	¥4,000

プレステーション用コード　¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
＊送料は全国一律600円です。
＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293

シグマ電子

通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577

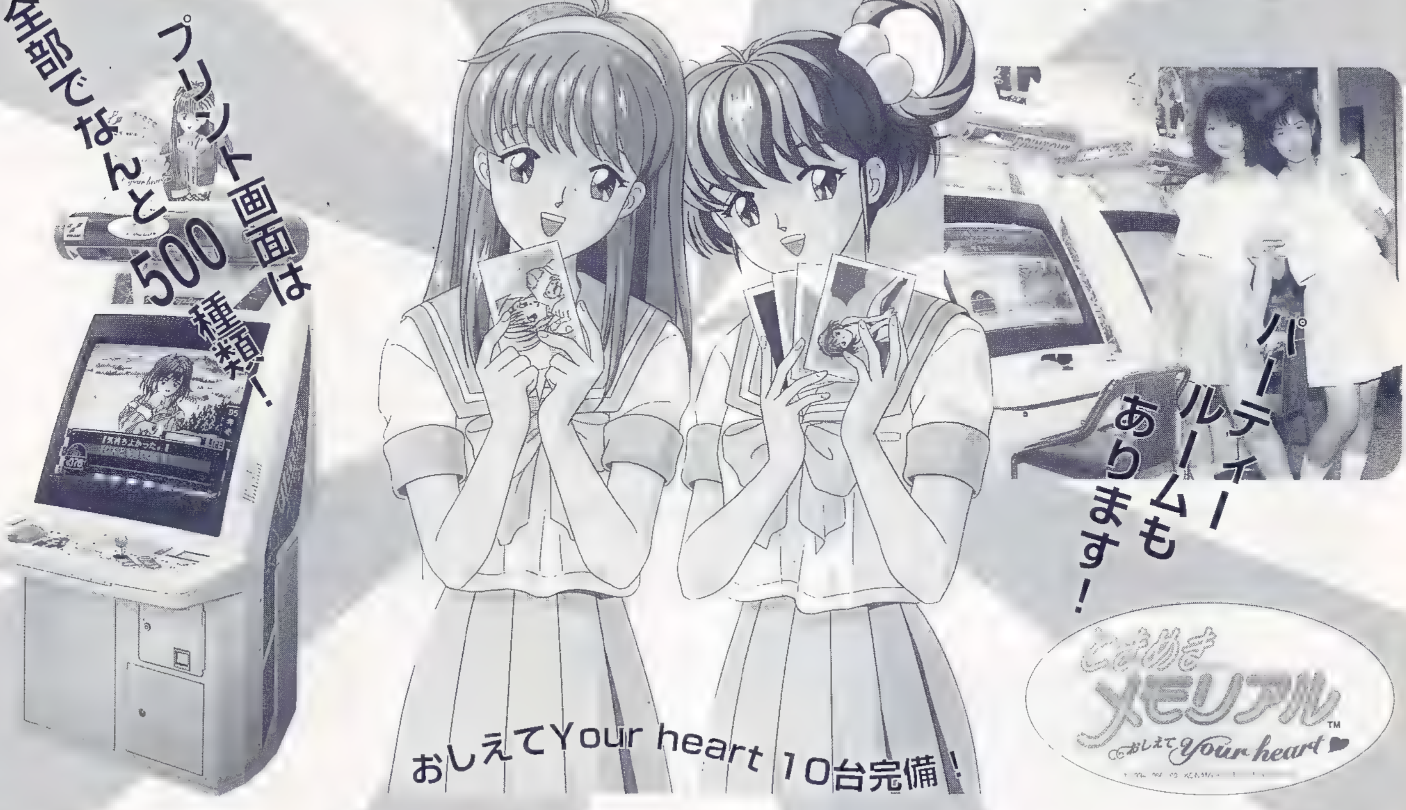
営業時間12～21時

GAUDIO

ガウディオ 7F

アミューズメントスペース

ときめきハウス



GAUDIO 新宿ガウディオのご紹介

B1Fにはキリンシティ。ビールと料理でくつろぎのひとときを。ランチもあります。**1F・2F**はゲームのフロア。最新のアーケードゲームが盛りだくさん。**3F**は各種設置のプリクラハウス。ソフトドリンクのサービスあり。**4F~6F**には「神戸にんにくや」。国産無農薬にんにく使用のボリューム満点料理を。**7F**はときメモコーナー。ときメモONLYのゲームフロア。ゲーセンの新しいカタチ?**8F**はカラオケのフロア。全室通信カラオケ完備。パーティーも可。**9F**はまんがCafe。約20,000冊のまんがが勢揃い。インターネットも楽しめます。(時間制)

うれしい!**ときメモづくし。**

ガウディオ7Fの「ときめきハウス」では、"ときめきメモリアルおしえてYour heart(コナミ)"の4分割台やレベル8台など、いろんな設定の台を10台完備。きみのチャレンジを待っています。プリント画面はなんと500種類。超レア物もゲットできるかも。また、ゆっくり「ときメモ」にハマりたいという人には個室のプレイルームを。はたまた、みんなで楽しんじゃおうという人には、くつろぎ喫茶コーナーもあるので、メモラー同士のカード交換や好きなコスプレで仲間とワイワイなんていうのもかなりOK!(ちなみに店員もコスプレしてます)とにかく一度遊びに来てください。



〒160 東京都新宿区歌舞伎町1-17-10
新宿歌舞伎町ガウディオ 7F
TEL.03-5273-2556

リポート7

リポーター：ファイティングこーじ

コナミ元気ロケ通信

なんと、97年、コナミ最大の話題作「ファイティング武術（ウーシュ）」のロケテストが、秘かに行われていたとの情報が…。今回は、このロケテストの大盛況ぶりをいち早くリポートしよう。

■大阪が熱い！チルコポルト茶屋町店

大阪の情報発信地、茶屋町。そんな街の中で一番活気ある店が「チルコポルト茶屋町店」だ。今回は「チルコポルト茶屋町店」の状況をレポート！

お店の1階は「トータルバイス」「オペレーションサンダーハリケーン」「GTークラブ」といったコナミ自慢の体感ゲームが勢揃い。最新鋭シール機「プリプリキャンパス」も登場。また、直営ならではのときメモコーナーも充実しているぞ。

また、2階のビデオゲームコーナーにも注目。ここはゲーマーにとってうれし涙が出てしまうコーナーで、ゲームの種類が豊富。さすが大阪地区ゲーマーの殿堂を目標としている店というだけあって、豪華なラインナップが揃っているぞ。



素敵な店員さんが皆さんを待っているぞ！

■ロケテストがよく行われるとか

また、内緒だけど、開発中のゲームをテスト設置する「ロケテスト」がこの店ではよく行われているようだ。先日もコナミ最新格闘ゲーム「ファイティング武術（ウーシュ）」のロケテストが行われていた。始まった瞬間に、筐体の周りには黒山の人だかりができ、なかなかの大盛況ぶり。まだまだ開発途中バージョンだったにも関わらず、この人気ぶりとは…。正式発売後の動向が気になるところだ。その他のゲームも含めて、茶屋町店では今後もロケテストが頻繁に行われる予定なので、一刻も早くニューゲームをプレイしたいファンはこまめに足を運ぼう。

「最新の格闘ゲームは発売と同時に必ず設置するので、間違いなくご満足いただけます。」とは、燃える店長の弁。元ロケが聞いた情報では、格闘ゲーマーのための大々的なイベントを計画しているそうだ。告知はお店でするので注目しよう！



広い店内にはゲームがいっぱい！

アルバイト募集！

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。

明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！ 特に女の子や、ハードに詳しい人は大歓迎。

●資格　18歳以上25歳迄、店舗まで通勤可能なこと。女性、未経験者、フリーター歓迎

●勤務地　各コナミ直営店（地図参照）

●待遇　交通費支給・制服貸与

●応募先　時給、勤務時間等各店舗で異なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」まで

お電話でのお問い合わせをお願い致します。

よろしくアクセス！コナミホームページ
http://www.konami.co.jp/

9月のイベント情報

[チルコポルト神戸ハーバーランド店]

9/14　ときメモぱずるだま大会（17：00～）
9/28　ときメモぱずるだま大会（17：00～）
9/1～25　イラストコンテスト優秀作品には超レアな商品を！（発表は9/28）
9/1～28　プリプリキャンバス大賞　プリプリキャンパスで作ったシールで素敵な商品が！（発表は9/30）

[チルコポルト茶屋町店]

9/16　ときメモぱずるだま大会（13：00～）
9/23　キングオブファイターズ'97大会（13：00～）
9/24　マーブルスーパヒーローズVSストリートファイターゲーム大会（13：00～）

[チルコポルト上尾店]

9/13　マーブルスーパヒーローズVSストリーファイターゲーム大会（14：00～）
9/27　キングオブファイターズ'97大会（14：00～）

[チルコポルトモザイクガーデン店]

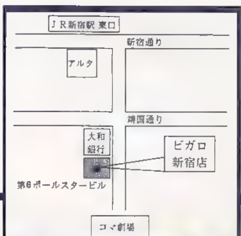
毎週水曜日はビシバシチャンプ大会（PM5：00～6：00）
シールプリント機のシート3枚でミニアルバム

[ビガロ新宿店]

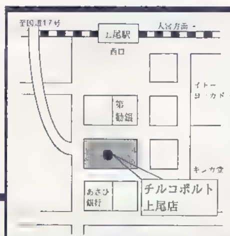
9/7　「電車でGO！」ポイント集計日
9/15　ときメモぱずるだま「タッグ選手権」第1回大会（要予約）
9/23　第1回ファイティング武術トーナメント大会（要予約、延期する場合があります）

[ビガロ梅田店]

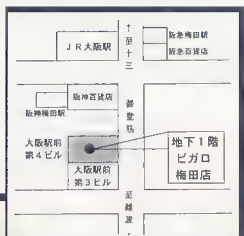
9/13～15　クイズDEビガロ　クイズに答えて素敵なプレゼントを当てよう（詳しくは店頭で）



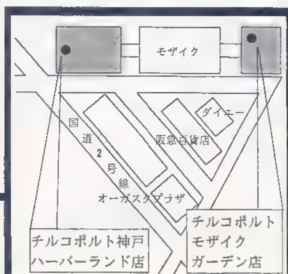
ビガロ新宿店
〒160　東京都新宿区歌舞伎町1-16-6
第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390



チルコポルト上尾店
〒362
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-360-2477

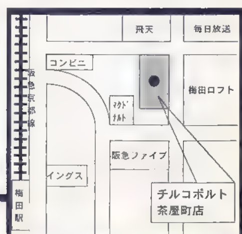


ビガロ梅田店
〒530　大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523



チルコポルト神戸ハーバーランド店
〒650　神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイク2階　TEL078-360-0744

チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1　モザイクガーデン遊園地内　TEL078-360-2477



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）

ゲーメスト アイランド

担当：福田柵太郎　MIO



夏も終わりですな。編集部の人間たちも、原稿などで疲れた体で遊びに行って（ごく一部）、さらに疲れた模様。9月はAMショーなど2つもショーがあるし、それまでには復活するかな？

（ショーすごく楽しみ・MIO）

今月のいっぱつ

『借りてきた猫』in G-Model

☆ども、こんにちは。先日僕はバトル甲子園の店舗予選に出場して、なんと2回も勝ち抜けてきました。やっほーい。問題の3回戦の相手は葵だったんですが、対戦経験のほとんどないキャラだったため、なんだかよくわからないうちに負けてしまいました（投げコンボをくらっても状況が理解できず、レバーをぐるぐる回したりしてたよ。なんだかなあ）。

んで、「これは勝ち目がないな」と思ったときは雷龍で突っ込んでって（僕の使用キャラはカゲだった）華々しく玉砕するつもりでいたんですが（決め打ちの雷龍。かっこいい…）、いざその状況に至ったときには、レバーを誤操作しちゃって立ちⓅを連発してました。ほんとにもう、不器用な人ね。

ところで僕が参加した予選の店舗はG-MODEL。そこにはなんとあのキャサ夫さんも参戦してました。ヴァーチャの有名人を間近で見られて、ちょっと得した気分になれたね。

そのキャサ夫さんは、僕が3回戦で負けた後、じとーと僕のこと見てたんですけど（全国のキャサ夫ファン、どうだうらやましいだろう）、あれにはどういう意味があったんでしょうか。で、考えたのが以下の仮説。

①「負けたのに全然悔しそうな様子がない。変なやつだ」

②「自分と同キャラ同カラーを使っていながら、しょっぱい試合内容で負けた。ちょっと不愉快」

③「目が合っただけさ」

④「スカロマニアの中身はきっとこんな奴だろう」

真意を知りたい。んで、僕が敗退した後、キャサ夫さんはパイに敗れてしまって、割とショッキング。それにしてもバトル甲子園というのも結構厳しいタイトルですよね。これの予選で負けちゃったら、重度のヴァーチャジャンキーにとっては『始まる前から終わってる夏』って感じがしちゃうじゃないですか。キャサ夫さんも人生の目的を見失って自暴自棄な廃人にならないといいんですけど。

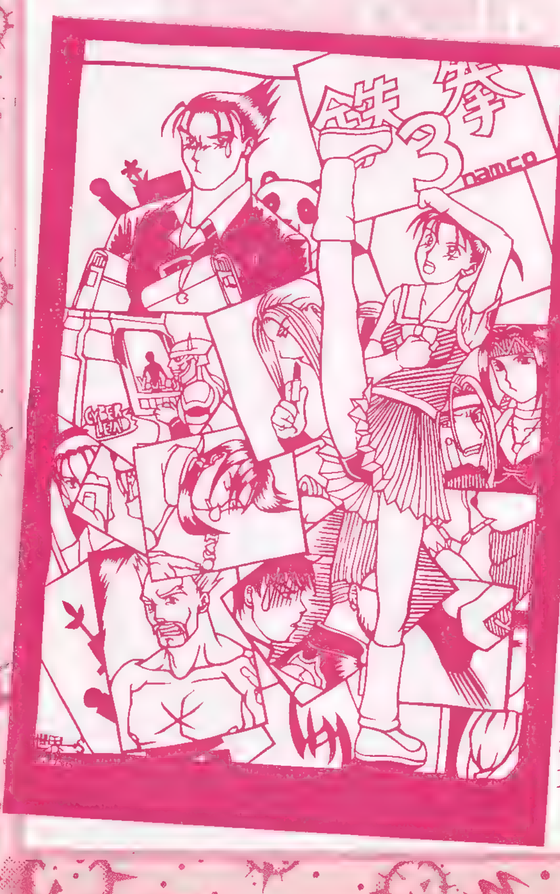
大会に参加する動機にもいろいろあると思うんですけれど、僕の場合はリングネームを考えることが一番の楽しみになっています。

バトル甲子園には2回挑戦したんですが、1回目は『明和電気開発クローン忍者』を使いました。で、2回目は『傍若無人な借りてきた猫』というリングネームを使おうとしたものの、傍若無人という字が書けなかったためにただの『借りてきた猫』になってしまいました。

次回の大会では『相手を傷つけることを恐れるあまり、つい技を寸止めしてしまう気持ちの優しい美少女・葵』というリングネームを使おうかなーと思ってます。こういう楽しみ方もあっていいよね。

（東京都　なっとらん影使い君Ⓐ）

★負けてしまったファイターには、また来年がある（と思う）。それまでにリングネームを山ほど考えておくがオツ。ちなみに、キャサ夫さんの答えは⑤。



⬅（東京都　娑薫世界一さん①）Ⓜまたスゴイ切り絵ーシャオのカバン持たされてるにがカワイイ。



がぶりよりゲーマー人生

大集結！コットンシリーズ

☆No.198の次号予告のキャライラストを見て一瞬、「むーちゃん、ついにゲーム化？いや、ド○○ンえん○くん!?」と思ってしまった。

後でコットン2のキャラだとわかったときはびっくり!!いつ出るか、いつ出るかと思い続け、「もう出ないのか」とあきらめて忘れかけていたタイトルなのに。

前作が出たのが1991年だから実に6年（！）もの期間が空いていたことになる、当時俺まだ高1だったんだよなあ…。なつかしい…。

まあそれはそれとして、早くゲーセンで彼女と再会したいもんです。

『いきなり！よくわかるコットンヒストリー』

◎'91年春　アーケード版コットン…すべてはここから始まった。今のメスト読者でどのくらい覚えているのだろう？

◎'93年2月　PCエンジン版コットン…友人に本体借りて（ソフトは買って）やったけど、なんかアーケードより激ムズなんですけど。声がTARAKOなのがちょっとナニ。ちなみにパッケージデザインは明貴美加氏。

◎'93年9月　X68K版コットン…X68K版なので完璧か？と思っていたら、一部ボスキャラに変更があったみたい。本体持ってねーんでプレイできんのよ！予約してソフトを買ったオレはバカ？（でも湯のみがあるからいーか）

◎'94年4月　SFC版コットン100%…パステル調のグラフィックになった新しいコットン。…なのはいーけど画面が見づらくてプレイしにくい！初回特典にミニCDが付き、また別アルバムとシングルが発売されていたのだ。

◎'94年8月　MD版パノラマコットン…2Dから3Dシューティングになった。けっこー気合いれて作ったみたいだけど、デモはオープニングとエンディングだけ。

ソフト発売後、期間内にサンソフトへ切手を送ると、特製湯のみ（もちろんX68K版のやつとは違うもの）がもらえた。販売数が少なく貴重な存在のため、現在すごいプレミアがついているとか。湯のみ付きで¥10000超えるらしい。やれやれ…。

そんでもって…'97年夏、アーケード版コットン2が出るわけだが…。はたしてどんな内容になることやら。長い間待たせたんだからそれなりにいいものに仕上がっている！と信じたい。では。

PSアーケードの基板以外なら全部もっとるぞ！

（・これが言いたかった）

（大阪府　W・BLAST君©）

㊗アプリ&ニードルの名前ってアンプル（注射液などを入れる瓶）と注射針に由来するのでは、とMYバカ仮説。便箋は餓狼伝説2だがコットンへの熱きオーラを感じるぜ。ザ・ベストゲーム2にコットン1・2の投稿するっきゃない！



⬆（埼玉県　あきべぇ君㉒）　Ⓜついに出るコットン2！女の子にもオススメのゲームです♡

☆今年のO.O.Tは京、矢吹、大門でキマリ！

なぜなら、クサナギにシンゴにゴローときたら、もうSMAPではないですか!!狙ったな！

（埼玉県　神神廻君Ⓑ）

㊗いやなSMAP。

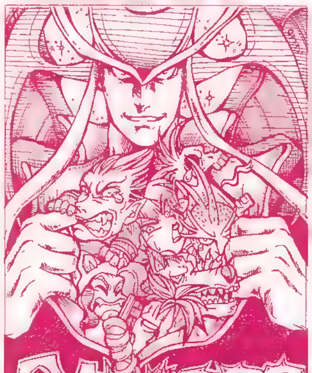
夢見る羅眉斗使い

☆最近、「スタンド」が熱い！アイランドにも、多種多様のスタンド（使い）が出現している。このブレイク中のスタンドはいつ格闘ゲームになっても不思議ではない。ひょっとすると、もうどこかのメーカーさんが作成中かも。いやあ、すこぶる楽しみだ。

そう言えば、少し前に出たゲームの「羅眉斗」、あれはスタンド格ゲーではないか!?ぐあああああシマッタ、もっとやっときゃよかったあ。もうどこにも見あたらん！

ここで「羅眉斗」を知らない俺好みのレイディに、「羅眉斗」のなんたるかを骨の髄までレクチャアしよう。このゲームはキャラが全員暗殺者で（どー見ても違う奴もいる）、しかも舞台は中国、キャラの大半はチャイニーズという、ちょっぴり局部的でよくわからない設定のおかげですっかり影が薄くなったゲーム。7人の敵キャラ（自キャラを含め全部で8人）がひとつずつ持っているドラゴンボールもとい、獣神珠を集めるというストーリーだ。

そして、ここからが「羅眉斗」のスタンド格ゲーたる由縁である。彼らは戦いの中で、自分のパートナーである「獣神」を呼び出すことができるのだ!!獣神を呼び出すと、ズッギュ―ン、ギョワアアアン、ドドドド、ゴゴゴ、ユラァーなどの効果音を常に発しながら（大方推測）キャラの後ろにつく。そしてそれぞれの固有の能力で、キャラの援助をしてくれるのだ!!その様はまさにスタンド!!



⬆（大阪府　OJJさん④）

Ⓜおっ、だいぶ魂集まりましたね。しかしどうやって同化する？コイツら。



⬆（福岡県　キテレツGさん③）

Ⓜコールドスリープ効果でも姉妹愛は生まれなかったか。

うーん、でもスタンドにしてはこいつらディズニーだなあ。もしかするとスタンドじゃねーのか?

あっ、そうだ! 「羅眉斗」では相手を倒すとその獣神を手に入れられる。しかし、スタンドは一人一体という鉄の掟があるっ! バァーン!! ハハハ馬鹿め、欲張るからバレるんだよっ!! このトンチキがぁー!! チュミミーン!! (byエンプレス)

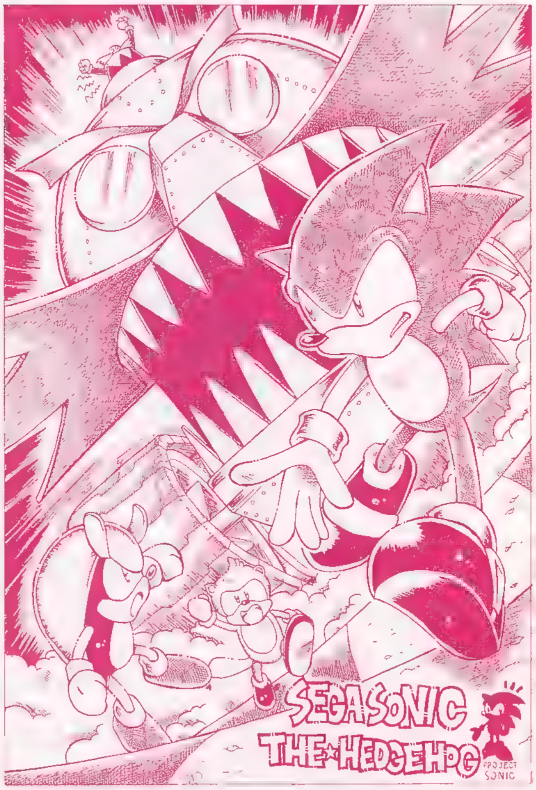
フウ。ということは、いまだにスタンド格闘は出てないってことですか。あーあ早く出ねぇかな。

(福岡県　R.C.ZAX君Ⓓ)

㊗割とマジにアーケードスタンドゲーの未来と可能性についてを編集アシはしづさんとおおいに語りあいました。

「…ならばはしづさん、ロギンズ師範代はダイヤグラム最強ですか? 鉛筆貸して」

「それ第2部でしょ。なくすからダメ」



⬆(大阪府　AKD君⑤)　Ⓜああいうタイプのは苦手なはずの私が、楽しく遊べたゲームだったな。

新たなる活力

☆G-ダライアスっすよ、Gダラ!! もちろん『ゲリラ的ダライ!!ラマ』の略じゃなくてG-ダライアス。

7月10日、某ゲーセンで先行入荷を発見、しかもチョベリグな大スクリーン&重低音バリバリスピーカー。ワンゲー200円はちと苦しいが、両替GO!! てなわけで全財産の五分の一がマスィーンに投入された。

もちろんおニューなGダラには連射装置が付いていない。しかし、だからこそ漢心がモエモエフィーバーなのだ。昔日、外伝を初めてプレイした時の「うわ、連射ねぇでやんのキチィよグッはぁう!!」的な思い出も蘇るというモノ。

そしてゲームは始まった。今までのシリーズとは一線を引くポリゴンチックでビューチフルな画面、横シューティングとは思えぬ立体的な進行。

道中で中ボスを「げっちゅう!!」とキャプってみると、これが最強超ド派手に登場して俺を失禁させかけた最初のボスも、こいつのミサイル攻撃の前に技も出せんと沈んだ。哀れ。

近頃はポリゴンに飽き飽きしていた俺も、さすがにこの蘇った伝統の前には膝をついた。この燃ゆるビーム連射の快感とミステリアスな演出は、怒首領蜂を「これがシューティングの行き着く終着点か」と思ってスネていた俺を再びあの日の新人シューターに戻してくれたのだ。

でも、ボムの全体的性能がチト苦しい。

(千葉県　ちくわミサイル君Ⓔ)

㊗あの「フィィーヨ、フィィーヨ」の警告音は不思議に心奪われますよ。私の実力では間違いなく死へのお誘いなんですけどね。ホイホイ誘われちゃうのよ、虫けら以下ねチヨフフ。

☆キャプチャーボール。というわけでモンスターボール。キャプチャーできたときの決めセリフは

「○○! ゲットだぜっ!!」

ピカチュ〜。中ボスを弱らせて(?)ゲットするのもなんとも…ウククク。

㋘屋でモンスターコレクションならぬ、G-ダラコレクション出すとか。ザコ・中ボス・ついでにボス全部言えるかな!?↑コードネームをもCD化。

(神奈川県　荒木美知子さんⒻ)

㊗トレーディングカード化希望。巨大戦艦レアカードのβビームカードをαビームカード(青)でカウンターだ。

チャンスさえピンチに変わるのさ

☆先日、ゲーメストのプレゼントに当選した!! やった! ゲーメストが月刊だったころからプレゼントに送り続けてやっと当たった!

ありがとうゲーメスト!! アンケート書き続けてよかった! 人間大好きー!! ドキドキして封筒を開ける。なにかな? プライズマシングッズだから、ときメモかな? 鉄拳かな? ワクワク…。そして、中から出てきたのは…、

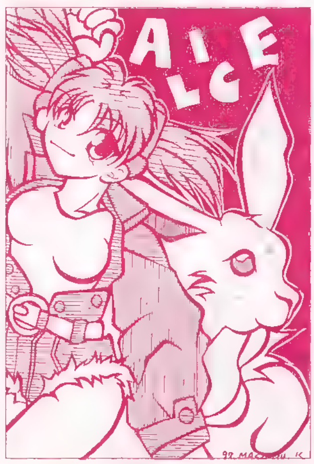
ガッチャマン!

ガーン!! なぜ、なにゆえガッチャマン!? そんなバカな! くそう、よくもオレを裏切ったな! 許せんゲーメスト!

こうなったら、セイヴァーの基板が当たるまでハガキ出し続けてやるー!!

(埼玉県　DOR君Ⓖ)

㊗昔のアイランドに「㊙生写真当たったけど来たのはRタイプのやつだった」なるネタがあったが…。真の当選を信じて出し続けてくれい。最近、一人で2枚以上送ってくる人も多いぞ。



⬆(大阪府　香月まさるさん⑥)　Ⓜかわいいイメージあるウサギだけど、後足ってなかなかゴツイよアレ。



➡(千葉県　笹峰ひてとし君7)　Ⓜあの絵がグリグリ動くの!? ムハァ。



➡(神奈川県　千石ぷうさん⑧)　Ⓜもし女性版が本物だったら、同化希望者がもっと多かったかも…?

燃えよ青春!!



「おめでとう、おめでとうって言うな」

☆読者の中にも〝ゲーマーカップル〟がいると思われるが、きっかけが、「プランニュースターズの愛生ちゃんってかわいいよね」というのは自分たちだけであろう（おそらく）。

（愛知県　魔王ルシファー君①）

(福)幸せいっぱい空いっぱいでいーですね。今すぐ紫炎龍がヤリタイ。なぜだろう、なぜかしら。

燃え腐れ青春

☆「ぐおっ、カップルが俺に見さらせとばかりに、タイムクライシスを!!殺しちゃるっ!」

その矢先に知り合いの常連さんがあることに気づいた、それは奴らの荷物…。「あの紙ブクロからはみ出しとるピンクの棒は大人のオチャじゃあるまいか?」

たしかにそれっぽい。

「まっさかあ、そんな物のわけないっスよお」と言いつつ足はそちらに…よかった、テニスラケットだ。

いやいや待ち軍人、この野郎ども、まさかこのラケットでHなことをば…ウムムムウッゆるせんっ!てめえらは超えちゃならねえ一線を超越した!!よって〝お仕置き〟タイムってわけだぜオラオラ千発ホットギミック!

〝ファンキーに腰を振り振り子供を造れ〟

まかせてちょーだい!とりあえ縦貫ブラッディ、俺様のアニマリティをくらってくたばれ（発情中の猿(モンキー)にサリエリ大変身♡）!そのためにはマーシー（慈悲）を与えてやらねば。

ムムム、グッタイミンにカップルゲームオーバー!!SHOWS、MERCY!

自慢じゃねえが、リチャードに壱万円以上は貢いでいる俺様、こんなカップルの片割れ(♂)になんぞ負けはせん!

オット、ナイフを避けるとき、妙に腰が引けてるのはご愛嬌だ、ご近所じゃマダムらに大評判よ、「トワーッ」あぁドック、いつもあんたの後ろ廻しには漢の美学を感じるぜ…グッバイドック…（とどめ）。

そしてエンディング。フッ勝ったな、まさにフローレスビクトリー。さ、カップルの片割れのお姉さん、俺様のGAN捌きにまいったかい?じゃあ今度はMYマグナムでガンバレット!弾数∞……ってえ、ハアウッ。カップルゲーマーたちは夢見るような目つきで二人仲よくエンディングを観ていたとさ。

心の温まるとてもよいお話しでした…へへへ（泪）。

（神奈川県　リビドーなアイランダー☆サリエリ♂Ⓙ）

(福)思いっきり泣くがいいさ。ほら、このティシューで涙を拭いて…って別な液体拭うなバカモン♥（BY秩父山）

☆近頃、うちのクラスでは竜巻旋風脚（EX版）を実際にやってみようと頑張っている人が数名います。そんな彼らを僕は黙って見ているだけでいいんでしょうか。

（埼玉県　MUC君Ⓚ）

(福)強固な精神力を持ってすれば竜巻だろうが、カーニバルショットだろーが、やってできないことはないだろう、早速朝練に参加するべし。

ホントに身につけちゃっても絶対一般人に使っちゃだめだぞ。

☆ブラッディロア設定見ました。美少女少ない。

（千葉県　渡辺健一君Ⓛ）

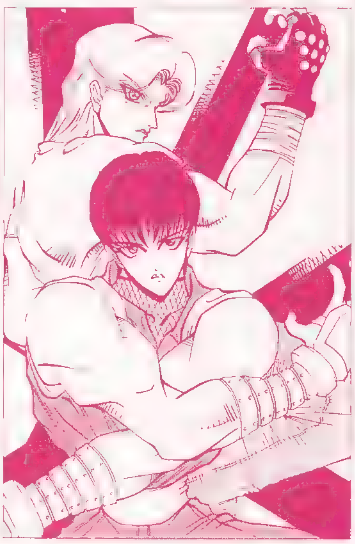
(福)…お若いの、どうかミツコも美少女隊としてカウントしてくれまいか。ひょっとしたら、ラーでスーな最終対戦相手がネコ科の美幼女かもしれないし。

☆ブレイカーズ初プレイのとき、友人Aがインストカードを見て間違えて「コウガンサイシュウ?（紅岩砕蹴）」と言ったのを聞いて、僕が（睾丸砕蹴?ぬお～なんて痛そうな技。まさに必殺技）だと感心していたら、隣で友人Bは「睾丸採集?すげー趣味だな。飛び道具か?」と喜んでいた。人ってイロイロですね（バカばっかし）。

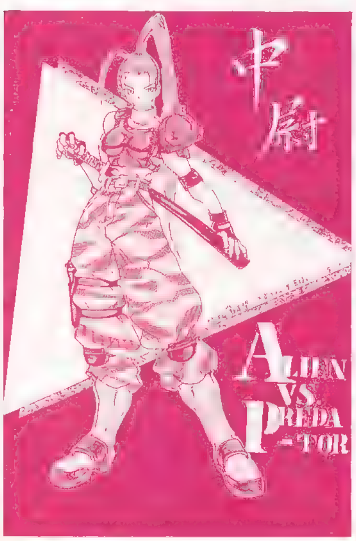
（東京都　G-堕落君Ⓗ）



➡（石川県　山本佳織さん⑨）Ⓜ私も今年のアテナの服好きです。でも闘ってるとヒラヒラしちゃうよねえ。大丈夫?



➡（東京都　護道天輪君⑩）Ⓜガイはゼロシリーズレギュラーとみた。コーディーも背景ばっか出ないでぜひ（笑）。



➡（北海道　肉絵師コハ軍曹君⑫）Ⓜリンはカッコいい女性キャラだったね。また勇姿を見たいです、カプコンさん!



➡（福島県　カプコンを愛する男君⑪）いつでも元気!それが私だよっ!

こちらこだわり派



☆ゲ屋池袋店でメストを買ったらGダライアスポスター（折り目なし）がついてきた。家までこの状態で持っていくのは恥ずかしいのでDバッグに。
　結局、折りたたんでしまいました。意味なし。
（岩手県　野田紀和君Ⓜ）

ザ・ベストゲーム2に望むこと

☆ザ・ベストゲームの2が出るそうですが、気をつけてほしいことがあります。
　まず、前回もっとも残念だったのがカラー176ページもありながら人気ゲームベスト30とその一部の攻略記事に90%使いきり、カラー写真で特集されたゲームがたったの30種類だったことです。
　そこで、今回は攻略は一切なし。名作でも最高2ページ、ストⅡなどの格闘ゲームは続編シリーズものとして4ページ。他の人気ゲームは1ページから半ページにまとめ100種類ぐらいカラーで楽しめるようにしてほしいです。
　それと前回のような読者アンケートだと、最近のやたら続編のある格ゲーが有利なので、ジャンル別に分けたり、さらにゲーメストが厳選した秀作ゲームなども載せてほしいです。これにより、よくできてるがなかなか注目されないスポーツゲームやガンシューー、珍ゲームも紹介できると思います。
　ゲーメストしかできないアーケードONLYの本にしてください。
（埼玉県　ゲーセン太郎君）

Ⓝ福アヘアヘウヒハモケモケ天国（3Dコーナー）もまたやってほしいなあ、ザ・ベストゲーム2。あ、ザベゲー2って略すぜ、長いからな、ザベゲー2では読者投稿コーナーにかなりのページを割いて下さるそうなので、皆様の俺様ベストゲーム、オベゲーを気ままに熱く語ってくれ。前回は1Pだった文章投稿も2ばい2ばーい以上だっー！投稿担当はファントム一平氏なのでザベゲー投稿よろしくーだれかサイレントドラゴンを論じてあげてください。



➡（埼玉県　万里あきらさん13）
☆これもひとつの女の闘い。今日もどこかで…。

対戦と恐怖

☆しばらく前まで私は「見る専」ゲーマーでした。友人たちのPLAYしているのを見るのが好きでした。でも、「見る専」だった私を変えたゲーム、それが「ヴァンパイア」シリーズでした。
「とにかくやってみたい!!」…そう思ってコインを投入するようになり、チェーンも教えてもらって、下手なりになんとかPLAYするようになりました。
　しかし、あまり上達することなく自分なりの闘い方も見い出せないまま、ゲームは消えてしまい、一時は別のゲームにハマッたりしていました。
　そして新作の「セイヴァー」の発売…。迷いました。「やる」か「見る専」か。でも、成し得なかった「闘い方を見い出す」ことをしたかったので、再びコインを投入し、メストの攻略を参考にがんばり始めました。
　でも、それが、そこからが問題の始まりだったんです…。やはりPLAYするからには友人の前で「ブザマな姿」を見せたくない…さらしたくない。そう思ったから、一人でひそかに違うゲーセンで修業を始めました。チェーンもだんだん思い出し始め、必殺技も確実に出せるものが増えてきました。
　その矢先に、友人同士で「セイヴァー大会」をしようということが決まったんです。私の周りは比較的、使用キャラが散らばっており、実力に大差はあれど、面白いものとなりそうでした。
　でも、なぜか手加減してもらってても、どうも自分の思うように動かない、ということに気がついたんです。もちろんCPUとはまったく対戦パターンが違うことはわかっていたのですが、どうしてもうまくいきませんでした。
　友人の一人から、
「まったくダメ。前（前作）のときの闘い方をまったく覚えていない」
　と言われ、自他共に自分の甘さを指摘され、最近は「見る専」に逆戻りしました。コンパネを触るのがこわくてたまりません。一人でやっているときはなにか集中していることが可能なのに、みんながいて、対戦でなくても、手が思うように動かなくなりました。私が妙に「あがり症」だからかなぁ。…とも思うのですが。みんなに「見られて」いることがとても私には辛いのかな…とも思う。
　ただのスランプなのか、それとも才能がないのか、修業がまだまだ足りないのか…。
　また、これを克服する方法があれば、ぜひ教えて下さい。甘ったれていると思われても仕方ありませんが、なにかよい対処法はないでしょうか？
（大阪府　TMY-Gさん）

Ⓞ★プレイ中の「あがり症」を治すにはリアクションを多めに取るというのは？「それキツイー！」とか。闘い方の見直しにもなるし。なにかオリジナル対処法がある人はアイランドまで。



⬆（埼玉県　スチュワート教官さん⑭）
できるものならやってみたまえ，私の強く気高い魂との「同化」とやらを。



⬆（千葉県　寿文美さん15）
☆闇に舞え、可憐な花のひとひらよ。

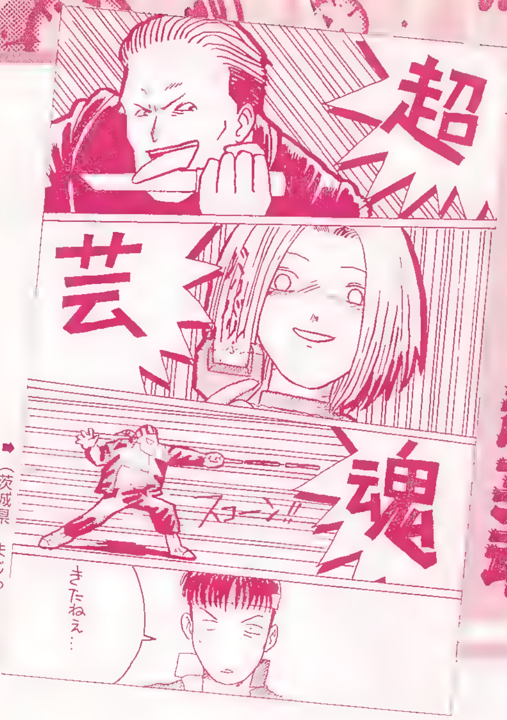
サナギ！超芸魂

埼玉県はPN.クラリスト君㊛の

花小路ポプラ 服の色・勝ちポーズ対応表

GROOVE ON FIGHT	服の色	勝ちポーズ
スタートボタン	濃い赤	バニーガール
弱パンチボタン	桃色	体操服ブルマ
強パンチボタン	緑色	スクール水着
ごっつい攻撃ボタン	青	浴衣
弱キックボタン	黄（金？）	婦人警官
強キックボタン	普通の色	リボンチュチュ（？）
回り込みボタン	黒	スーパーポプラ

※2人目を倒したら、好みのボタンを押し続けてね！



➡（茨城県　まじっくさん⑯）



⬆（京都府　村田真吾君⑱）
Ⓜヤツには妻も子もいるし…というのは言い訳にならんか。

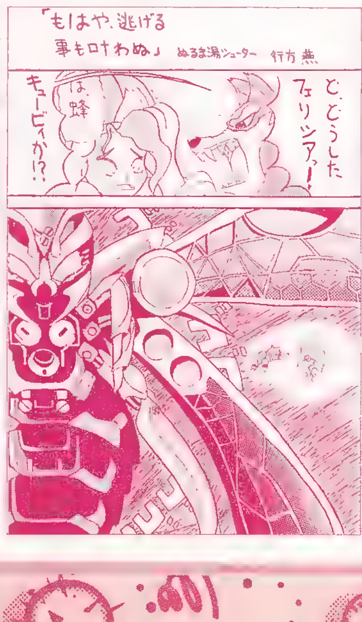


⬆（大阪府　AAA君⑰）
Ⓜやはりばあさんもこうだったか…。



⬆（福岡県　ハイパーT君㉑）
Ⓜ他、ザベルの献血、リリスの寄せて上げるブラ装着など。

切り取って…どうしよう。



➡（神奈川県　行方燕君⑳）
Ⓜおわーっ！アドバンシングガードでも対応しきれぬ弾の多さ。



➡（東京都　佐藤浩範君⑲）
Ⓜ親父さんを出して解決するものならぜひ…（涙）。

祝！龍龍初プレイ
つっこみ三昧

セイヴァーって「減る～」より「増えるー」だと思う。
（新潟県　ジャガー三世君Ⓟ）
⬆見よ、この増えー。

No.199のP234のネオプリントの藤堂の「忍耐じゃあ」というセリフはちょっとシャレになっていない。
（三重県　けった小僧君Ⓠ）
⬆心の中で「オヤジ」と呼ばせてもらうぜ…。

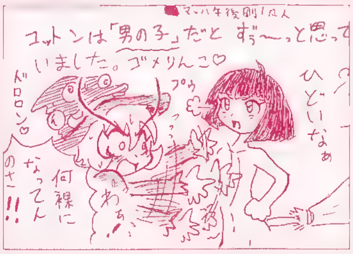
エイトフィートアンブレラ（Gダラのボス）って8フィート（240cm）かと思ひました。
（神奈川県　葵柳君Ⓡ）
⬆小さいことはいいことなんだけど。

No.199の『東京ガリバー通信』の『ガリバーオリジナルフレーム』内にある「ぬ～ぼ～」ってなんですか？
（三重県　師弟ハンター君Ⓢ）
⬆乳房。

ファイナルハロンはスーパーの入り口に置いてあった1回20円のウルトラマンのやつみたい。
（愛知県　工藤祐資君Ⓣ）
⬆ウルトラマン10回で1プレイか。

バトルサーキットのジョニーはエルビスに似てると5時間悩んだすえ気づきました。
（愛知県　WANGUARD君Ⓤ）
⬆ナックルバッシュにも彼はいた…。

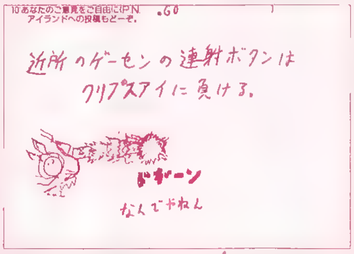
8月15日号のP186『鉄拳35』ってなんやねん。
（福岡県　HMG君Ⓦ）
⬆ひょっとして…誤植？



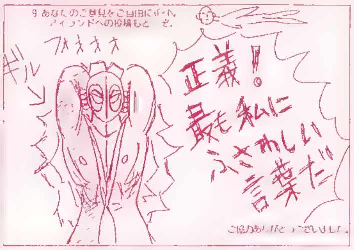
⬆2が出てホントによかった。㉕



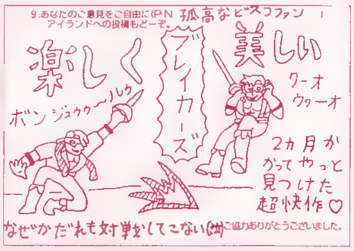
⬆飛べるのか？㉖



⬆胸を張ってボタンのせいにできる。㉗



⬆ホットと冷やしのおいなりさん。㉘



⬆サンダーで吸うのが貴族さ。㉙



➡（千葉県　上山徹郎㉒）
Ⓜで、胸囲の他に何を調査したのだね？



➡（ルアゴイ府　沖弓画家A君㉓）
㊢ピロ～ンって擬音がイヤーッ！

街角ヴァンパイアでシャッア!!
ボクの王様自慢


➡（茨城県　那田他君㉔）
…新ビックリマンの追感シールみたいだ。ジャブ×2。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

買います

●19XX、D&D®、ストリートファイターZERO2、スーパーパズルファイターⅡXのシークレットファイルを高価で買います。希望価格明記のうえW葉書か80円切手同封の封書で連絡ください。③（〒515-26 三重県一志郡白山町二本木3421-3 前山弘史）

●虹色町の奇跡のシークレットファイルとワルキューレ関係のものを買います。保存状態と希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒221 神奈川県横浜市神奈川区片倉町784 早川方 海老原康介）

●ヴァンパイアセイヴァー、ときめきメモリアル、KOF'97、ストリートファイターⅢのアーケード版ポスターを買います。保存状態と希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒116 東京都荒川区西尾久7-49-13 片岡隆）

●魔界村、大魔界村の業務用ポスターを買います。あと、一緒にゲーセンに行ってくれる人も募集しています。関東地方（特に茨城、東京）の人、お手紙ください。③（〒319-14 茨城県日立市川尻町3-46-8 参木俊夫）

●スーパーリアル麻雀PⅤのセル画を3万円程度で、またその他の非売品グッズも買います。希望価格明記のうえ連絡ください。③（〒852 長崎県長崎市大橋5-8-506 田場充）

●テリー革ジャン（赤）&グローブ（M or L）を買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒593 大阪府羽曳野市桃山台3-4-19 澤井義宏）

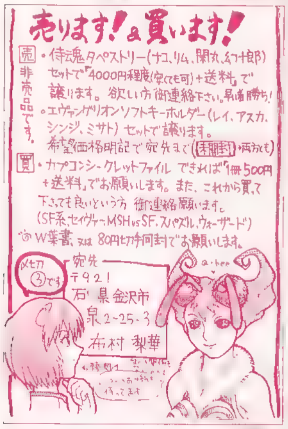
売ります

●真説サムライスピリッツ武士道烈伝のナコルル目覚まし（未開封）やタペストリー、ゲーメストバックナンバーやポスター、その他いろいろ売ります。リストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。③（〒504 岐阜県各務原市小佐野町2-72 永縄正人）

●各ゲームメーカーの非売品ポスターやグッズ（鉄拳3販促用未使用ポスター、ときめきメモリアルCDコレクションなど）を売ります。リストを送りますので、90円切手同封のうえ連絡ください。③（〒920-91 石川県金沢市三社1-1-27 小西康弘）

●月刊Beep創刊号〜最終号、ゲーメスト'89年10月号から'95年11月15日号までを売ります。ポスターなどの付録もほとんどあります。買ってくださった方にはスーパーリアル麻雀PⅡ&Ⅲのインストカード、PⅢの豆本（上、下巻）もつけます。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒344 埼玉県春日部市南4-23-17-102 横井大）

●カプコンのストリートファイターⅢプレミアムクロックを売ります。希望価格明記のうえW葉書か80円切手同封で連絡ください。カプコンの非売品テレカとの交換でもかまいません。③（〒544 大阪府大阪市生野区生野東3-7-39-208 蔭上秀行）

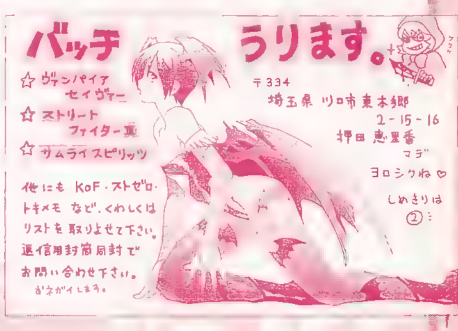












お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりで一す。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社 ゲーメストアイランド係

郵 便 は が き

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期限

平成11年1月31日まで
切手を貼らずに
お出しください

150-00

018

（受取人）
東京都渋谷区東3-22-14-8GM

バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ

入学事務局　行

(✂キリトリ)

フリガナ	
住　所	〒（　　） 都・道・府・県 TEL（　　）　－
フリガナ	
氏　名	年齢　　歳　男・女
フリガナ	
学校名・学年	県 市 私 都　立 学年　年　在学中・中退・卒業

'98年度案内書無料請求はがき

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

入学説明会 ※日曜祭日を除く　[　月　日　時希望]

内容は、コース別のカリキュラムや、授業／校舎見学、就職／内定企業、入学試験の内容・倍率など専門のコースアドバイザーが全てにお答えします。お友達やご両親とも参加できますから、気軽に参加してみてはいかがでしょうか（所要時間：約2時間）。ご希望の方は右欄に開催期間中の希望日時を記入して下さい。

総合説明会＆体験入学　[　コース]

当学院の全コースの総合説明や校舎見学を終えた後、それぞれ希望したコースの機材を使用して体験入学を行います。体験入学では、簡単な作品制作を行いますので当学院のことを知るにはもってこいのイベントです。参加希望の方は右の欄に必要事項を記入して下さい。

模擬試験　[・希望する　・希望しない]

一般入学試験対応の模擬試験です。一般入学試験の5科目のうち3科目が模擬試験として受験でき、結果はA～Eランクの5段階評価します。成績優秀者（A、Bランク）には、本試験時に模擬試験で受験した科目が免除されるという特典があります。模擬試験の評価は一切本試験の参考にはしませんので、試験の傾向を知るためにも、是非受験してみては如何でしょうか。参加ご希望の方は右の欄に○を記入して下さい。

(✂キリトリ)

★本校のコースで興味のあるものに、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームスタジオ	昼間部2年制	ゲームデザインコース	
		シナリオ＆ライターコース	
		ゲームグラフィックコース	
		ゲームサウンドコース	
		ゲームプログラムコース	
	昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクト	昼間部2年制	デジタルグラフィックコース	
		コンピュータアニメーションコース	
		映像コース	
		デジタルサウンドコース	
	昼間部3年制	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書がほしい方がいましたらご紹介して下さい。

住　所	〒(　　)　TEL(　　)　－	
フリガナ		
氏　名	年齢　歳　男・女	
学校名・学年	県 市 立 私 都	学年　年　在学中・中退・卒業

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

プロから学ぶ、プロの実力

業界のことは業界の人にしか分からない。
だからバンタンでは、業界で実際に活躍している
プロフェッショナルが講師を務めているんだ。
例えば君が車の運転を学ぼうとするとき、
運転免許を持っていない人に教わろうと思うかい?
業界で活躍しているプロでしか教えられないことがある。
プロに教わることでしか、身につけられない力があるんだ。

バンタン電脳情報学院はゲーム好きで、しかも「作ってみたい!」という人を応援しています。

- 現役のクリエイターが制作ノウハウを伝授!
- 授業で使用するマシンはプロの開発現場と同レベル!
- カリキュラムはプロの制作過程をシミュレート!
- 特定のハードに偏らないオールマイティな教育!
- 学院内にソフトハウス「電脳工場」が存在!

株式会社アスキー　株式会社アトラス　株式会社エーディーケイ
株式会社オムニバス・ジャパン　株式会社カネコ　株式会社ゲームアーツ
株式会社ココナッツジャパン　株式会社コンパイル　サン電子株式会社
株式会社スクウェア　株式会社タイトー　株式会社ナムコ
株式会社日本ファルコム　株式会社ファミリーソフト　株式会社ポリゴンピクチュアズ
株式会社ライトスタッフ　株式会社ワープ

上記企業は代表的なものであり
この他のゲームメーカーにも多数就職しております
しかも、希望職種への就職率は82.5%（95年度実績）
企業・職種にこだわらずただ就職させるだけなら
それほど難しいことではありません。しかし、
「学生が志望する企業・職種にどれだけ就職させることができるか」
それが専門学校に求められる本当の姿だと
バンタン電脳情報学院は考えているのです。









['98募集コース]

ゲーム スタジオ
- 昼間部2年制
  - ゲームデザインコース
  - シナリオ&ライターコース
  - ゲームグラフィックコース
  - ゲームサウンドコース
  - ゲームプログラムコース
- 昼間部4年制
  - ゲーム開発研究コース

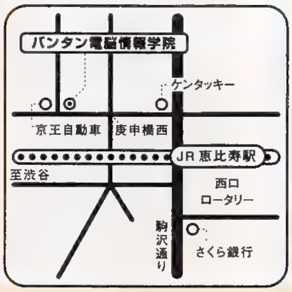
デジタル プロダクト スタジオ
- 昼間部2年制
  - デジタルグラフィックコース
  - コンピュータアニメーションコース
  - 映像コース
  - デジタルサウンドコース
- 昼間部3年制
  - デジタルブロードキャスティングコース

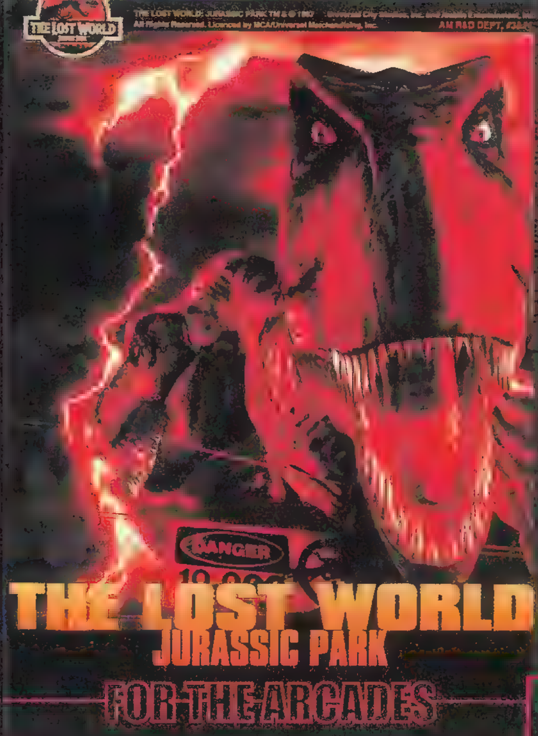
【イベントスケジュール(無料)】

'98入学説明会	9月8日(月)〜9月13(土) 9月22日(月)〜9月27(土) ※祭日を除く
総合説明&体験入学	9月7日(日) ※デジタルプロダクトスタジオ対応 9月14日(日) ※ゲームスタジオ対応
模擬試験	9月15日(月)

['98年度学校案内書無料送付中!]
'98年度入学願書受付中!
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、フリーダイヤルをご利用下さい。

バンタン電脳情報学院
〒150　東京都渋谷区東3-22-14-8GM
フリーダイヤル　0120-51-0505





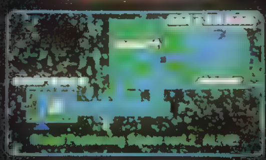
どこまでSNIPE SHOTが続けられるか？ステージ4 ドーム内へ!!

THE LOST WORLD JURASSIC PARK

ゲームも後半へ入り、展開も重々しいものになってきた。サイトをしっかり狙って先へ進むぞ！

担当：ずるずる

STAGE4



THEIR HOME...

ストーリーも大詰めになってきました！
今回は、5つあるステージの4つ目、研究所ドームへ！
まずはそのドームに行くためにロープで侵入をするぞ！





的は…けっこう小さい！

オープニングデモで研究所ドームを確認すると、ロープ銃による侵入を試みることを決断する。
ロープ銃を手にしたらドームに照準が出る！この中央へ向け、ロープを発射する！





照準により、狙うところがわかるが、その対象物はドーム屋根上にある赤白のカラーのタンクだ！



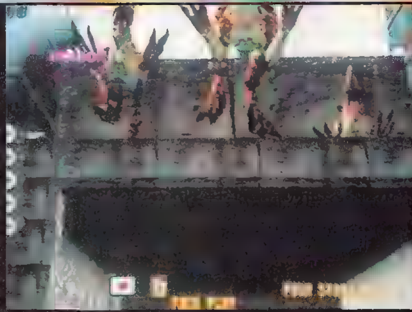
成功すればヴェロキラプトルの攻撃を受けずに済む！

これを1発で狙い撃ちする。
成功すれば、ここでのイベントは完了となり、プレイヤーは、ドームに向けてロープを伝っていく。
その伝っていく途中でなんと翼竜のプテラノドンの攻撃を受けることとなる（その部分の攻略については、次ページにて記述してあります）。
さて、ここでのロープ銃の狙い撃ちがもし失敗したらどうなるかというのも説明しておきましょう。

ワイヤーが届かない点

急いで撃ったり、狙いがあまいと…あの小さなタンクに当たらないことも…ある！

もし当たらないとどうなるかというと、これまたペナルティーとして、ちょっとした攻撃を受けることになる！





ドームを見ていたところから後ろを振り返ると上からヴェロキラプトルが続々と6匹突進してくる！まずは中央の一匹を撃ってから！

そのあと左右のを撃ち、続いて中央、左右と出てくる！

残りの3匹は、頭を撃っていくと動きを止められるぞ！

ドーム内に侵入!!

さてロープ銃の射撃に成功した人も失敗した人もドームに着く前に、プテラノドンの攻撃を受ける。



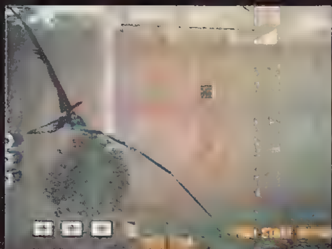
プテラノドンの大群がドームの向こうから！何匹かは狙える？

ドームの向こう側から飛来するプテラノドンの大群。この一発目の大群は、撃たなければ何も起こることはない。稼ぐ人はもちろん撃つべし。



その大群が行きすぎると、今度は、1匹ずつの攻撃へ！

1匹ずつ攻撃してくるプテラノドンであるが、最初の5匹は旋回してから来る！



旋回して突進してくる！意外に頭は小さい。しっかり狙え！

そのおかげで、狙いを定めることが容易になる！

ただ狙いすぎると撃ちもらすことが（加速してくる?ため間に合わなくなる！）あるので、できれば早めに狙いを定めて撃つようにしたい。

もちろん頭を狙うぞ！

1匹ずつ飛来してくるのを5回まず処理するのだが、その5匹、それぞれ違う軌道で突進をしてくることも忘れてはならない。

1、2、3匹目は、一度目前に（左右から）現れ、そこから突進をしてくる！



下から上昇しながら来るものもいる！アップになるが。

4、5匹目は、スピードにのった状態で突進してくる！

一番近くに来る（ぶつかる直前！）ときの頭の位置は、左右の画面の下になることを覚えてとくと有利になるだろう。頭ですよ！狙うところ！

いきなり目前に!!





さて問題は次のプテラノドンの出現。目前にいきなり出現するのだが、それを覚えておかないとまず間に合わない。

写真にあるようにドンと現れるので、しっかり狙おう。

その後は、3匹ほど突進してくるので、これを一掃し、再びドームへの侵入を開始！







ロープを伝ってドームに到着すると、屋根裏?から侵入を試み、ドーム内へ降下する。
ロープを使って降下をしていくのだが、中は暗くあまり遠くまで見渡すことができないようだ。


先が見えない。なんとなく不安に…。

ドーム内に降りたところは狭い空間らしく、道が奥へ続いているようだ。
その暗く見渡せない空間を少し歩み出ると…上からヴェロキラプトルが!
2階っぽいところから姿が見える!3匹だ!

降りてくるところを狙うとはずしやすいので、着地したところ(動きが止まるので)を狙い撃つようにする。頭を狙い、他の2匹を止めるぞ!


あっ!上からヴェロキラプトルが!下に降りてから狙うぞ!

非常に近い位置での射撃となるので、1匹目(中央)の頭を絶対はずさないように!



真ん中の1匹の頭を狙い撃って動きを止めれば楽勝!
次に狙うのは視界の関係から右の1匹がいいだろう。これももちろん頭を狙う!
2匹目を撃つと視界が左へ移るので右を向いて(ヴェロキラプトルから見ると左)いる3匹目を撃つ!
3匹を倒すとイアンとサラに会うシーンへ…。



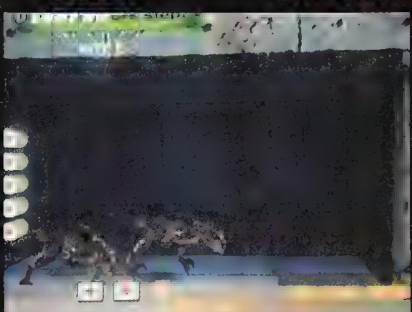




イアンとサラに異変が!と思っているとこちらも!
がしかしそこにジャマが入ったようだ!
イアンとサラを助けに行きたいが、こちらにもどうやら攻撃が来るようだ!
右を向くと走って来るヴェロキラプトルが!



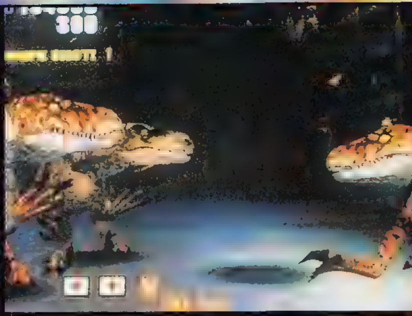
現れたヴェロキラプトルは3匹。階段を昇ってこっちへ来る!
撃つ用意はできてる?


右を向くと走ってくるヴェロキラプトルを確認できる!来る!

迫り来るニューゲーム! 自らの眼で確かめる!!

階段を駆け上がってきた3匹は、目前でピタッ!と止まるので、右側から頭を狙って1匹ずつ撃っていく。止めないと左の1匹が動き出すぞ!





4匹いる!まず1匹目の頭を!動きを止めて有利に進めよう!

その直後、背後から4匹が突進してくる!こいつらも直前で止まってくれるのでそれを予期しておき、中央にいる2匹のどちらかの頭を狙って動きを止められるようにする。

最初の1匹さえ止められればここも安全に進めるぞ!

ただ近い距離なので、速い視界の移動に狙いが狂わされないようにしたい。

4匹を倒すとその上、2階からヴェロキラプトルのリーダーが1匹降りてくるぞ!



リーダーが上からくる!下へ降りるまで待つ。右寄りで待て!

このリーダー(緑色)は、3発当てないと倒れないことを忘れないこと!

突進はしてくるものの、1発当たればのけぞるので、それほど急がなくても2発目、3発目を撃つことができる。



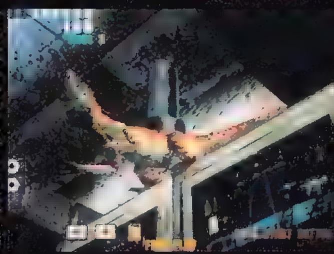




バン!バン!バン!としっかり3発撃って倒すこと!

1発1発無駄なく使うような気の使い方で撃っていきたいところだ!

これを倒すとなんと頭上に1匹現れる!これを降りる前に撃つようにしよう。



すぐ上にもう1匹!これは1発で倒せるぞ!覚えていないと…。

ちょっと忙しかったが、ここを切り抜けるとようやくドームの中央へ抜け出られる。

そこにあるものは工場の機能が集約されている中枢の機械群であった!

少しは息ができるところだ!





視界がドーム内をゆっくりと見渡していく。

ドームの中央付近にあるのがいかにも「中枢」って感じのものだ!

そうしていると再度イアンとサラに出会う!

今度はジャマが入らずに会えるが…何か、何かが向こうから来るようだ!

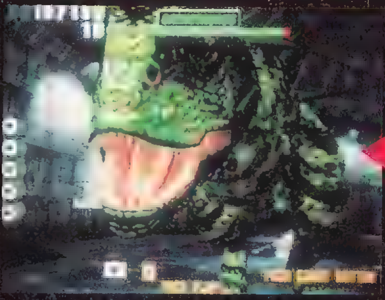
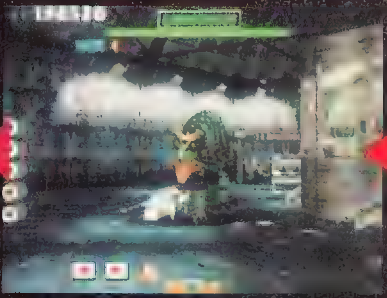
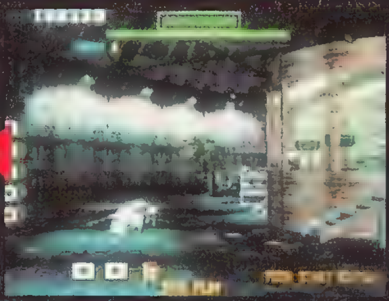






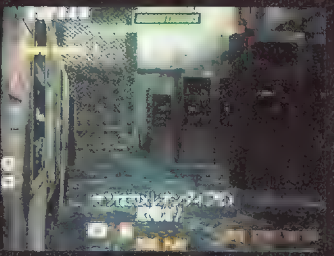
ステージ4ボス カルノタウルス登場！！

おぼろげながらだんだん形になって正面から何かが近づいてくる！こいつがステージ4のボス！どっから来た!?


グワーッと口を開けてくる！狙え

ボス「カルノタウルス」が突進してくる！大口を開けたら照準が出る！それを狙え！



1度の攻撃が終わると後退し消えていく。この攻撃のあとプレイヤーは右を向き、少し前へ歩く。その直後、左上から頭を出してくる！口を開けたら攻撃へ！



遠いがすでに照準はセットされている！とにかくそこを撃て！

終えるとまた少し右へ向き歩く。障害物がなくなったところで左へ向く。すると前方からボス！すぐ照準を狙え！


ボワ～と実体化してくるところ。


実体化し、口を開けたら狙うぞ！

この後消えるが、上、横、上、横と頭を出しつつ攻撃に来るので、それを狙い待つ。



イアンの指示でエレベーターへ進む…。

イアンの誘導によりエレベーターに乗りに行くが…。

その左側からボスが突進！口を開ける前から照準があるので、そこを狙うぞ！


左を向くと照準が！でも実体は？


実体化する前から撃ち込んで抑えろ！

その突進が止まったところで口を開けて攻撃をしてくる。これに合わせるようにして撃つようにしないと弾切れをするので注意。ここでの攻撃は、ミスをしなければ2回受けることになる。それが済めばエレベーターに乗り、上へ。



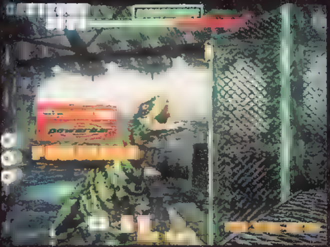
サラと会話していると突然右にボスが出現！すぐ口を開けて攻撃をしてくるので、照準の場所を即確認して撃つこと！



照準を撃ち終えるとボスから少し離れる動作に入る。少し離れたところで向き直り、再度ボスの撃ち込みへ入る！このとき、右下にアイテムが見えるはず。速攻撃ちができる人はいいが、自信のない人は狙いにいかないこと。なおこれはライフでない。ライフでないものを狙いにいってライフを減らしていては全然意味はないのでね！

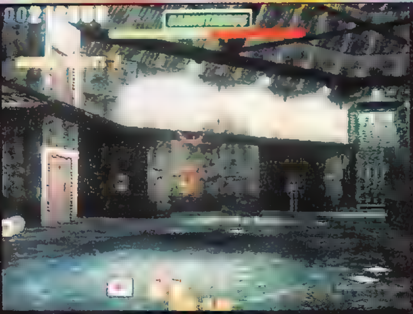


右にアイテム。でもここはボスを狙うほうがいい！



ほらね！ライフじゃないでしょう！（照、照準が残ってる…）

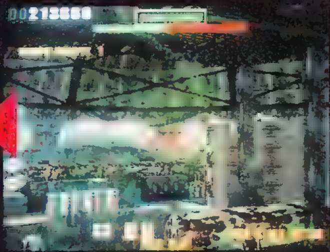
とにかくここはボス優先のほうがいいだろう。



こういうのにはもう慣れたかな。とにかく撃ち込んで抑え込む!

ここで照準を全部撃ちきれないとダメージのない攻撃（まわりのモノを壊している）により下に落とされる。

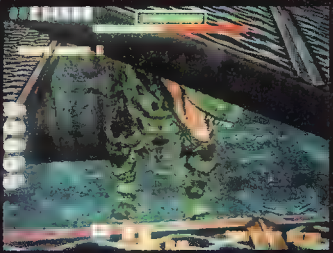
すると正面からまたボスが突進してくる!とにかく照準を狙って止めよう!





目前に現れる!でも口を開けるまでは攻撃はしてこないぞ!

突進後、またエレベーターで2階へ。上がって少し進んだところで右へ向くと目前にボスが現れる!口を開けるのを待ち、攻撃へ!



ガガン!と下から現れる。口を開けるまで休めるところ。

床板をぶち壊して足元から出現するのもしっかり覚えておき、口を開けるのを待とう。

少し進んだところにエレベーターが!これで脱出を…。



扉を開くとヴェロキラプトルがいる!



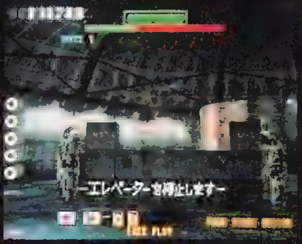
中に入り、後ろを向くともう1匹!

扉が開くとそこに1匹!速攻で倒す!中に入り向き直ると外に1匹!この展開を忘れないようにしておこう!









いよいよ大詰め!エレベーターの扉を開けると目前にボスが!

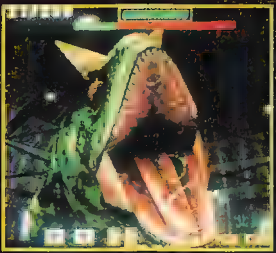
ここで何度かボスが突進、後退をする。口が開いたらこちらは攻撃をするぞ!

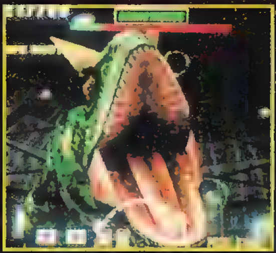


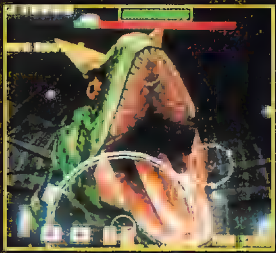
突進してくる!でも落ちついて狙うぞ。

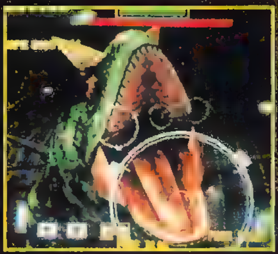
狙うところの変化をしっかり把握せよ!

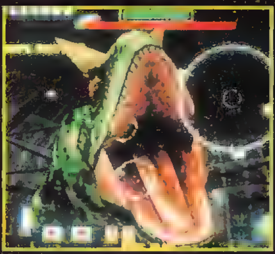
さてボスの最後の攻撃のところでワンポイント攻撃として、口を開けたときの照準のパターンを並べてみた。これらが順不同で展開していく。











照準が3つならそれほど忙しくはないが、4つともなるとそれなりに急がないとつらい。となればやはり照準のパターンを覚えておくこと。

順々に照準がセットされていく最初の2、3つで配置を把握して狙い撃てるようにしよう。あとはあわてないこと。





1発1発しっかり狙って（のけぞる時にはずしやすいので要注意!）いければミスなくヒットを続けていけるぞ。これでステージ4終了!

TO BE



CONTINUE…

いよいよアーケードに姿を見せはじめてきた『ソーラーアサルト』。プレイはしたか？ いろいろな人の意見を聞かせてもらったが、やはりはじめは敵や弾の距離感が分からないというのが多いらしい。

しかし、この問題は慣れてもらうしかないような気が…。あと、パワーカプセルは回収しているものの、パワーアップをしないプレイヤーも多い。ソーラーアサルトはただの3Dフライトシミュレーターとは異なる。その部分がグラディウス要素だ。

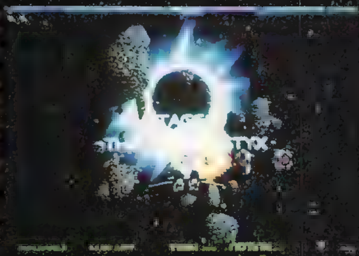
パワーアップカプセルを回収し、ミサイル、レーザー、オプションと自機を強化させてステージを進み、クリアを目指すのだ。そのパワーアップがおろそかになっているのが心配になるので、今回は面紹介及び1面のお薦めパワーアップを紹介しよう。

ステージ1 "THE RIVER STYX"（三途の河）

ここは、そのグラディウス星に近い空域。ベルテギウス空域のアステロイドベルトで攻防が繰り広げられている。

ボスはビックコア。ボスを倒すと、コア爆発によって起こる空間の歪みに入り、プレイヤーは吸い込まれ亜空間転送が行われ次の亜空間に進む。

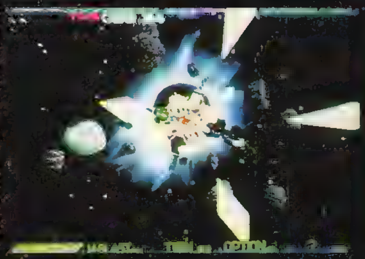
1面"THE RIVER STYX"での目的は的確なパワーアップを行うことだ。



開幕ザコ編隊は画面中央にいれば破壊可能。同時にカプセルも回収だ。

このステージでのカプセル出現数は全部で11個。面クリア時までにミサイル2段階パワーアップ+オプションが2つ付いていればパーフェクト！

あの懐かしい"ビックコア"が！



ビックコアレーザー攻撃。常にボス正面にいるのがコツだぞ。

ソーラーアサルト1面ボスは、初代グラディウスから伝統のビックコアがなんと3Dで出現だ！

2Dで攻撃してきた4本のレーザーが今度は真正面から飛んでくる。遮蔽板もちゃんと3枚付いていて、これをまず破壊しない限りコアにダメージを与えることができない。

ビックコア破壊のアドバイスを1つ。基本的に4本のレーザー攻撃はボスの正面にいればやられない。あとは打ち込み次第だ。

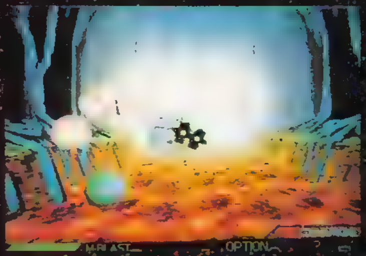
ステージ2 "ABYSSAL FOREST"（深海の森）

ここは、光に包まれた幽玄の世界。植物と水中の生物との融合された世界だ。

このステージ"ABYSSAL FOREST"では"木"という障害物があり、画面中央までその枝が突き出ている。もちろん枝には当たり判定があり。ステージ2ではこれに注意してほしい。

敵の攻撃は比較的抑え目。ただ、道中で緑色の円盤が幾度か飛んでくる。破壊は可能だが、意外に嫌な存在になるだろう。

オプション×2で2面に突入したら、まずレーザーのパワーアップをお薦めする。その後、オプション→シールドとパワーアップすれば道中も安定するぞ。



やわらかそうな弾は破壊が可能。でも無理に狙うな。

最近"恐竜"が流行ってます



これが2ボス。体当たり攻撃ではさらに大きくなる。迫力あるぜー

ステージ2のボスは、足が4本生えている恐竜（名称不明）。攻撃はさほどきつくはないが、突進攻撃で蛇行の場合体当たりされることがしばしば…。

画面上部から出現した後の青い弾による攻撃はゆっくりと画面を大きく回れば問題ないぞ。

ステージ3 "CURSE"（呪い）

ここは、古代文明とモアイの世界。そうグラディウスではお馴染みのあのモアイが出

いよいよ戦闘開始！

SOLAR ASSAULT™

パワーアップを忘れがちなプレイヤーが多いとか…。
3Dでもグラディウスなのを忘れずに！

担当：キャサ夫

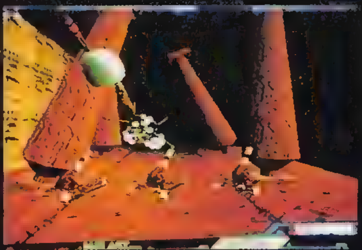


前半のモアイによる攻撃。ちなみにリングの中を通ることも可。

現だ！

ソーラーアサルトでは、ここ3面からが本番。敵機による攻撃も激しくなるほか、地形による障害物も多くなる。ここからが腕の見せどころになるぞ。

ステージ前半はモアイによるイオンリング攻撃。口を狙って破壊せよ！中盤になると、いよいよ遺跡の中へ突入。ここが3面の難所になる。遺跡突入直後、左右に柱が数本出現する。これが倒れてくるので、避けなくてはいけないワケだが、知らないと必ず死ぬ場所が…。手前から4本目は必ず右上へ回避するようにしよう。



遺跡内の柱。最後は右上で避けるのを忘れずに。

古代文明のボスはツタンカーメン!?

遺跡内部から一気に大広間へ抜ける。すると、そこには大きな顔が!?これがボスだ。



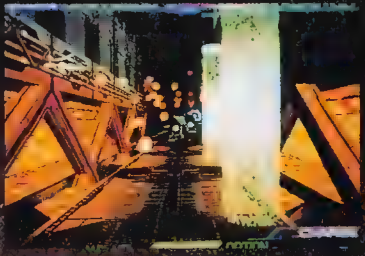
弱点は口。そこを撃っていればチビモアイも吐かせないぞ。

弱点は口。攻撃はその弱点部分からチビモアイを吐き出し、撃ち漏らすとイオンリングを吐いてくる。

時間が経つと自機へ向かって接近してくるが、体当たりはない。イオンリングで攻撃してくるので、ボス正面から外れよう。焦るなよ！

ステージ4 "SPEED DEMON" (スピード魔人)

グラディウス星が存在する空間。もとの世界に戻されたことになる。舞台は敵要塞の表面だ。



前方にいるザコ戦車が支柱攻撃。早めの破壊が重要だ。

このステージは名称の通り高速スクロール面となる。その中での障害物、敵の攻撃はかなり激しい。カプセルを確実に回収し、シールド部分で保険を作っておくのが安全だ。

敵機が無数に出現する"SPEED DEMON"は、新機体アルビニアならば、誘導ミサイルで敵を破壊可能で、道中かわりと楽になる。しかし、自機スピードの遅さが欠点となり、高速スクロールでの障害物を回避するのが苦しいものとなるだろう。

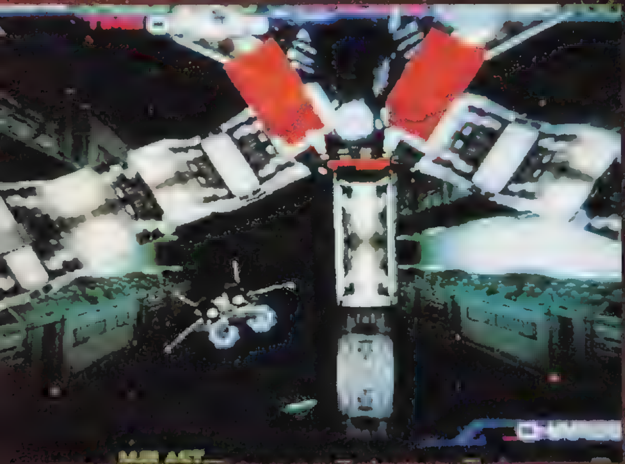
雰囲気はグラⅡの6ボス

画面の3分の2をボスが仕切るほどの大きさになる4ボス。その形からしてグラディウスⅡの6面ボス、"ビックコアMkⅡ"そのものだ。

というのも、攻撃形態がそっくりときている。

ボスが画面奥へと消え、画面4角のどこからか出現する。そうしたらレーザーを無数に撃ってくるので、一気にボス正面からできるだけ遠くへ回避しよう。

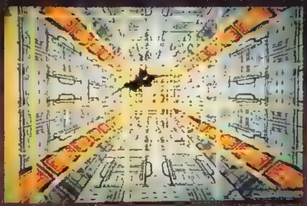
レーザー攻撃後、ボスはパーツを広げ、画面後方（プレイヤー側）へと体当たり攻撃を仕掛けてくる。このとき必ず隙間があるので、速やかな判断で回避するように。



レーザーの乱射に注意。体当たり攻撃は落ち着いて隙間を探せ！

4ボスは、これを繰り返しての闘いになる。

最終ステージ "SOLAR ASSAULT"



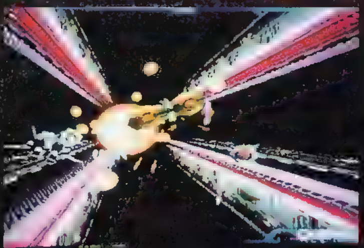
はっきり言って、これ見たさにプレイしてもいいくらいだね。

要塞の中枢に迫り、破壊を行う。ステージ開幕いきなり画面両端から壁が中央へと押し迫る。ここは画面やや右を位置することを忘れずに。

その後、カプセルを持ったザコのラッシュが…。先のことを考え、シールドの保険を作っておくのが無難だぞ。

最終ステージ"SOLAR ASSAULT"も基本は高速スクロール。後半へ進むと写真の通り、格子状にレーザーが組まれている。もちろん当たり判定は有。その間を掻い潜らなければクリアすることはできない。

後半の中ボスラッシュを抜けることができれば、クリアは確実だ。健闘を祈る！



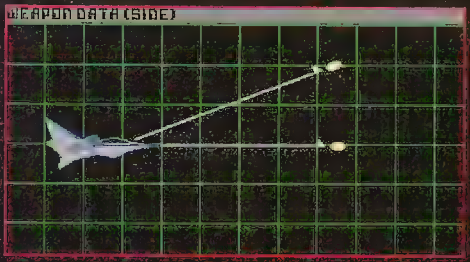
敵機のラッシュがキツイ。これさえ越えればクリアだ。

とってもグラディウスに忠実

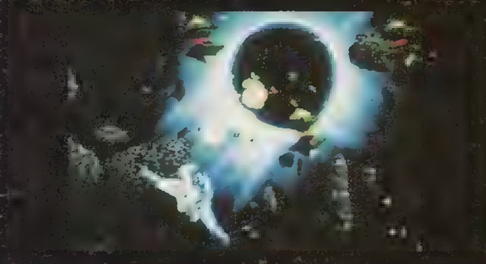
前回でも説明したが、ソーラーアサルトは残機制。EXTENDもグラディウスそのもので、20万点で1機増える。が、やはりこのゲームでの死はゲームオーバーを意味する。フルパワー状態でのミスならば、次の機体はオプション1つにレーザー、ミサイルを備えているが、もう1機死ぬと自機はすになってしまう。

だから、装備も重要だがある程度の強化ができたらシールド重視をお薦めするぞ。

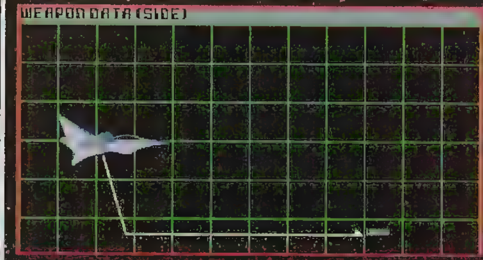
DOUBLE



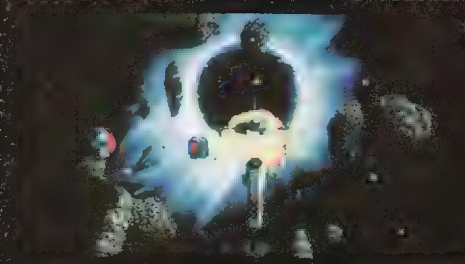
前方と斜め上方に通常弾を同時発射する。正確には自機に対して垂直に撃つので、操縦桿を左右に倒すことで横方向斜め上にも攻撃できる。ただし連射性能が低く（2発×2連射）、オプションがない状態ではやや信頼性に欠ける。



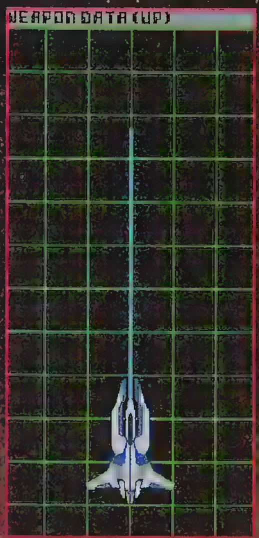
MISSILE/PHOTON



下方向に射出、地面に接触すると地形に沿って前進するミサイルを3連射する。威力は高いが、空中の敵に狙って当てることは難しい。2段階パワーアップするとPHOTONになり、耐久力の低い敵を貫通するようになる。



LASER



自機の真正面に貫通力のあるレーザーを照射する。1発あたりのダメージは高いものの、攻撃判定の小ささと速射性能の低さから、初心者にはかなり扱いづらい武器となっている。





マニアックな懐しさ



VIC VIPER

馴染みの機体だが、3Dでは非常にテクニカルだ。

CHARGE

一定時間レーザーを照射し続ける。持続時間はチャージ量に比例。その圧倒的な攻撃力には目を見張るものがあるが、射出前後に一切の攻撃ができなくなる時間帯があるため、通常の戦闘ではあまり役には立たない。ボス戦での使用を勧める。



アドバイス

攻撃力は高いものの、ピンポイントにしか攻撃できないため、標的を正確に撃ち抜く技術が要求される。3機体の中では扱いが難しい部類に入るが、きちんと敵の攻撃パターンを見切り攻撃力の高さを生かしていけば、決してクリアできない機体ではない。

●オススメパワーアップ

オプション・オプション・ミサイル・シールド・オプション・オプション・ミサイル（ダブル or レーザー）

ミサイルは3面以降では早めにとる。ダブル・レーザーはある程度装備が整ってからでないと、かえって弱くなってしまうので注意。シールドを早めにとり、フル装備までは根気よく丁寧に進めよう。

2WAY MISSILE / 3WAY MISSILE





自機の左右に1発ずつミサイルを発射、一定の間隔を保ちつつ前方へ進んでいく。威力の高さに加え、自機の真横にいる敵に対しても攻撃できるのが魅力。ただし、連射性能は2発×1連射と低い。



2段階目は3WAYとなり、ビックバイパーのものと同じ軌道のミサイルが1発追加される。オプションが1つでもついていれば、非常に頼れる武器となるだろう。

FREE WAY

通常弾を2発同時に発射する。そのうち1発は前方固定だが、もう1発は操縦桿を入れた方向へ自由に攻撃可能。ただし弾の攻撃判定が小さく2連射しかできないため、今一つ信頼性に欠ける。



2WAY MISSILE | FREE WAY | RIPPLE | OPTION | ?

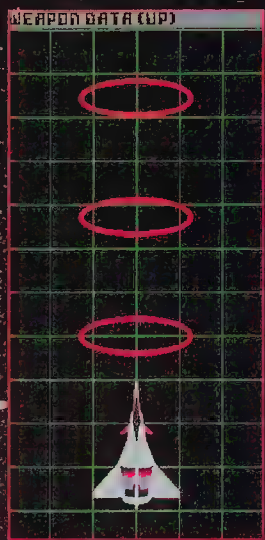
最速の貴公子



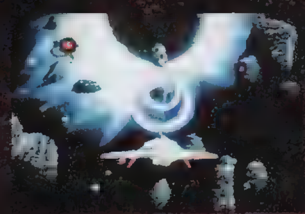
LOAD BRITISH

扱いやすいスピードと攻撃範囲が魅力。最強か!?

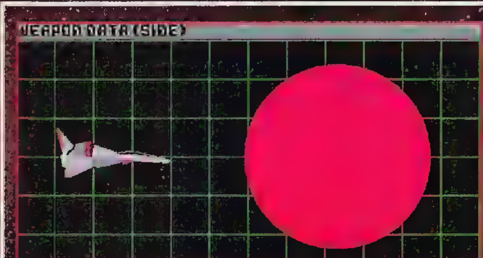
RIPPLE



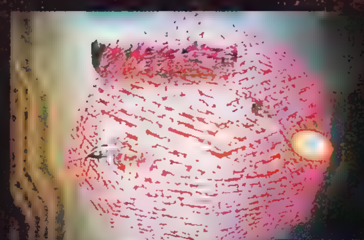
リング状のレーザーを前方に発射する。過去のグラディウスシリーズのように拡大することはないが、威力と連射性能の高さから、やはり頼れる武器となっている。なるべく早い段階で装備したい。



CHARGE



自機の前方に大きな球状のスプレッドレーザーを射出する。チャージ量が上がると持続時間がアップ。チャージ特有の「隙」が気になるところだが、出てしまえば耐久力の低い敵は一掃できる。しかし、見た目に反して堅い敵には効果が薄い。

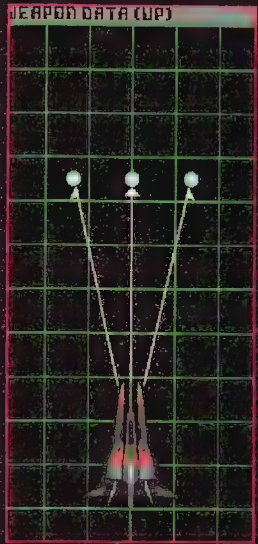


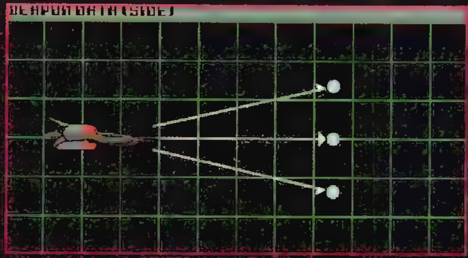
アドバイス

全機体中ナンバー1のスピードと攻撃範囲を生かし、常に画面を大きく動いていれば、いつの間にか敵をやっつけてくれるので非常に頼もしい。攻撃力も低くはないので、慣れれば最もクリアが楽な機体と思われる。

●オススメパワーアップ
オプション・リップル・2ウェイ・3ウェイ・オプション・オプション・シールド・オプション

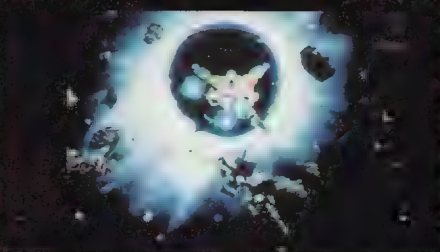
攻撃範囲の広いリップルを早めにとり、カプセルを確実に回収していくのがポイント。3面以降では3ウェイを優先してもいいだろう。腕に自信のない人は、オプションを3つ取る前にシールドを付ける。フリーウェイ以外はどれも強いので、アドリブでパワーアップしてもあまり問題はないだろう。





MIND BLAST

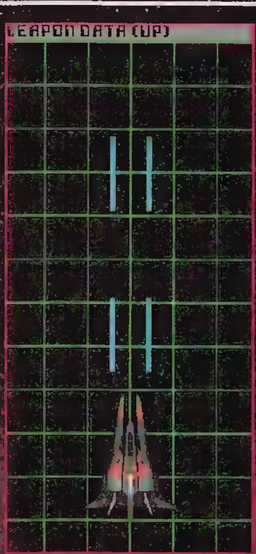
自機の正面とその四方へ、十字型に拡散する通常弾を一斉発射する。連射性能こそ皆無（5発×1連射）だが、その攻撃範囲の広さと破壊力はダブル系のなかでもピカ一。



PSYCOM/PSYCOMⅡ

下方向に射出後、敵を自動追尾（ホーミング）するミサイルを3連射する。もともとの破壊力の高さに加え、追尾性能もかなりのもの。2段階目は表示がPSYCOMⅡとなるが、3連射になりホーミング性能も上がる。





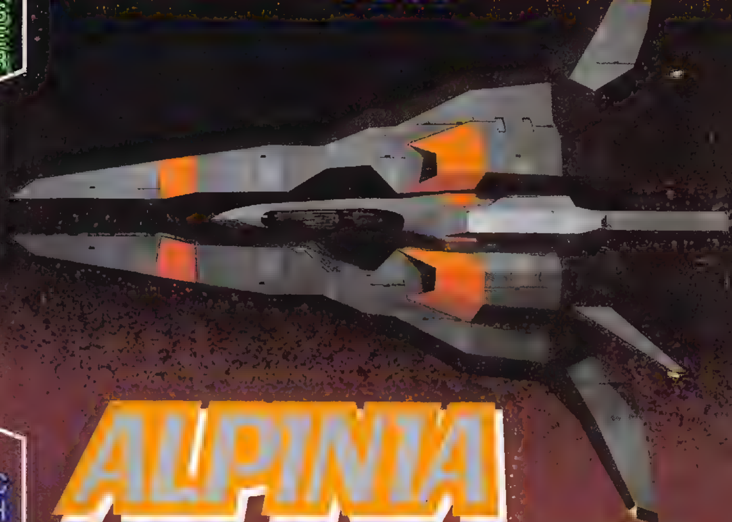
TWIN LASER

短い2本のレーザーを連射する。攻撃範囲と威力が通常弾よりもやや優れている程度で、いたってオーソドックスな武器。しかし、強力なチャージウェポンを使えるようになるのが魅力。





その破壊力は神か悪魔か



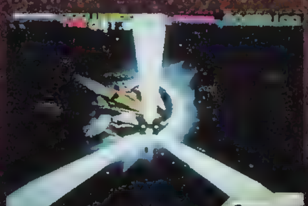
ALPINIA

重戦車並みの攻撃力と扱いやすいパワーアップ。最初はこの機体で慣れよう。



CHARGE

細い追尾性レーザーを多数発射。チャージ量が上がると弾数も増える。実際に攻撃が発動するまでにかなりの時間を要するが、出てしまえば画面中の敵という敵をあっという間に片づけてくれる。耐久力の低い標的は貫通しつつほかの標的にもダメージを与えられるので、敵の種類によらず使える武器だ。



アドバイス

やはり誘導弾なだけありサイコムがかなり強い。特にパターンを覚えていなくても勝手にやっつけてくれるので、とりあえず先を見たいという人は使ってみるといいだろう。しかし、攻撃が激しくなる後半ではスピードの遅さがネックになり、ちょっとした反応の後れが命取りになってしまう。見た目ほど楽にはクリアできないかもしれない。

●オススメパワーアップ
サイコム・サイコムⅡ・オプション・オプション・シールド・オプション・オプション・ツインレーザーorマインドブラスト

ミサイル×2をすぐにとる。いかなる状況においても最優先でパワーアップしたい。また、スピードの遅さからくる凡ミス防止のため、シールドは早めに装備。攻撃力の高さに浮かれていると泣くことになる。



吼えろ!牙をむけ!
闘いの中で獣の血は覚醒する。
Yugo
Alice
Greg
Gado
Bakuryu
Fox
Long
Mitsuko
BLOODY ROAR
HYPER BEAST DUEL
ブラッディロア
株式会社 エイティング
〒144 東京都大田区西蒲田7-32-2 北原ビル4.5F
Tel. 03-5711-8181 Fax. 03-5711 8180
株式会社 ライジング
ライジングホームページ http://WWW. RAIZING. CO. JP/
開発スタッフ募集中
詳しくは、電話にて（株式会社ライジング
TEL 03-5711-8188まで）お問い合わせください
©EIGHTING/RAIZING 1997 ©1997 HUDSON SOFT ILLUSTRATION NAOCHIKA MORISHITA / CARAMEL MAMA


SEGA SATURN
アーケード版「怒首領蜂」
スタッフによる移植が実現！
怒首領蜂
DODONPACHI
怒首領蜂
ハイスコアアタック
キャンペーン開催！
応募締切日
'97年10月31日(金)消印有効
優勝者には「怒首領蜂キャンペーン
特別アレンジバージョン基板」「コントロールボックス」
「アトラス公認認定証」をプレゼント！
さらに上位100名様にも「順位入り認定証」をプレゼント！
詳しくは製品内の応募要項をご覧ください。
1位
流星 野郎
DODONPACHI
TYPE-A
350.000.000
ATLUS
怒首領蜂キャンペーン
特別アレンジバージョン基板
コントロールボックス
アトラス公認認定証（真ちゅうメッキ製）
※「認定証」の仕様は若干異なる場合があります
'97·9/18
発売予定
セガサターン専用 CD-ROM
縦方向シューティングゲーム（1～2人用）
価格5,800円(税別) © ATLUS/CAVE 1995 1996 1997
※画面写真はすべて開発中またはアーケード版のものです。



緊急速報!
VirtuaFighter3バトル甲子園、早くもビデオ化!!
JAVA TEA
バトル甲子園
大会公式認定ビデオ
上巻『QUEEN OF QUEENS』
TYVY-5016[60min]
下巻『KING OF KINGS』
TYVY-5017[60min]
[COLOR/STEREO/HiFi]
9.26 ON SALE
税込定価 各¥3,500
初回予約特典:SEGA制作 非売品ポスター
7月27日に行なわれた真剣勝負の全てを鮮明にパッケージング!
女子クラスの決勝までの全試合、無差別クラス日本一『King of VirtuaFighter3』誕生の瞬間までを完全収録!
また、前夜祭にて行われた、有名ゲーマー達のエキシビジョンマッチや、
組み合わせ抽選会の模様も収録!
そしてさらに、当日行われた光吉猛修ミニライブの熱いステージも網羅!
この闘いの全てを見極める者達に贈る完全記録!
絶賛発売中!
「JAVA TEA バトル甲子園」テーマソング
君がいない夜
c/w蜃気楼の彼方
歌:光吉猛修
TYDY-2086
税込定価¥1,020
Virtua Fighter 3
絶賛発売中!
'97年2月15~16日に
東京ジョイポリスにて行われた
世界一決定戦を完全収録!
VirtuaFighter 3
MAXIMAM
BATTLE
TYVY-5015[92min]
税込定価¥4,890
[COLOR STEREO HiFi]
(ビデオのみ)
『VirtuaFighter 3』対戦攻略の決定版!
CGMV VirtuaFighter 3
[COLOR/STEREO/HiFi]
疾風の章
TYVY-5013
[51min]
税込定価¥4,995
撃の章
TYVY-5014[90min]
税込定価¥4,995
VirtuaFighter 3
On The Vocal
光吉猛修が歌いあげる、
TYCY-5545
VirtuaFighter 3
SOUND TRACKS
講談社&ユーメックスのニューレーベル誕生!
講談社ゲームタイトルが続々とCD化!!
K-MEXレーベル第一弾!
『B線上のアリス』メインテーマ、
9月18日講談社より発売の
プレイステーション版ソフトと
同時発売!!
プレイステーション版インタラクティブムービー
『B線上のアリス』メインテーマ
B線上のイノセント
c/w Another World―優しい世界へ
作詞:佐藤ありす
作曲:Harold Payne & Rick Cowling
歌:池澤春菜
TYDY-2096 税込定価¥1,020
©石垣章/沢村光彦 ©1997講談社/キノトローブ
B線上のアリス
~ALICE on Borderlines~
©SEGA ENTERPRISES,LTD.1993・1997
INFORMATION▶YOUMEX ☎03-3585-1477
TOSHIBA EMI



亜州各地武林強手雲集一堂見聞如龍出
絶
奥
亜州各地武林強手雲集一堂見聞如龍出
KONAMI



技如炎 全亜州武術綜合擂台賽開場!
秘
義
『雲龍炎紋(うんりゅうほのおもん)』が光り輝くとき、一撃必殺の奥義が一閃する。真の勝者を決するために。己の流派の誇りのために。武術家の龍の心が亜細亜の大地を震撼させる。
COBRA遂に始動!
●最新基板「COBRA」が描き出す脅威のCG世界が『FIGHTING武術(ウーシュ)』として、遂に発売! ●闘いの幕が開けば大雨であれ、真夜中であれ闘い抜かねばならない。この臨場感あふれる「時が流れるステージ」を再現するのも「COBRA」の力だ。
本格的人工知能(AI)搭載
●CPUが思考し、学習し、闘う度に強くなる! ●真の強者は強者を知る。トップ・ランキングされたベストプレーヤーと仮想対戦可能。●初心者に朗報! AI駆動オートモード採用。1レバーと1ボタンのみで熟練のゲーマーとも渡り合える! ボタン連打で連続技を繰り出すことも可能だ!
with Hyper Reality COBRA.
FIGHTING 武術 WU-SHU TM
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ファイティング ウーシュ
FIGHTING武術TM is an original game product created by KONAMI CO.,LTD.. KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
KONAMI
コナミ株式会社 本 社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787 最新アーケードゲーム情報▶ホームページ/http://www.konami.co.jp/


大逃げするか、末脚ためるか、
対戦の駆け引きはキミ次第！
TECMO
待望の
VSモードを搭載して出走間近！
3Dジョッキーレーシングゲーム第二弾
GALLOP RACER 2™
ギャロップレーサー
テクモ株式会社 販売部 〒102 東京都千代田区九段北4-1-34 3F PHONE:03-3222-7620/FAX:03-3222-7629
大阪支店 06-339-5136 名古屋営業所 052-953-8695
©TECMO, LTD. 1997

THE BEST GAME 2

ザ・ベストゲーム2（仮称）

THE BEST GAME

募集告知 第2弾

イラスト&文章ネタ大募集

いよいよ「ザ・ベストゲーム」第2弾の制作がスタートしました。前回にもあった「読者が決めるベストゲーム」に加え、今回は読者参加コーナーも大幅に増加！一層バラエティに富んだ、読者参加型のムックになりそうな気配。
んで、今のところ募集している項目はこんなトコロ。

ザ・ベストゲーム2（仮称）
読者コーナー責任者
田渕健康より

応募の注意

文章部門 読者版ゲームレビュー

アーケードゲーム黎明期から現在に至るまでの期間、あなたが遊んだ中で最も印象に残るゲームを、あなた自身の言葉で語ってくれ。

ゲームレビューと銘うってはいるが、語ることはゲームそのものについてだけじゃなくても構わない。

初プレイ時の印象、ゲームを攻略していく上での苦労話、クリアした時の感動など、ゲームにまつわる話なら何でもOKだ。
「私個人としてはこのゲームを強く推す！」「誰も語らないなら、俺がこのゲームを語ってやるぜ！」ぐらいの意気込みを以て応募してくれ！

注意してもらいたいのは、作品1タイトルにつき、文章量は1040文字以内に収めて頂きたいという点。書式で言うと13文字×80行以内で収まるように作品を仕上げてほしいワケだ。この文字数を厳守してくれれば、ひとりで何タイトル応募しようが自由だ。

思い入れを込めまくるばかりでなく、あえて好きなゲームを客観的に語ってみたり、アカデミックに考察してみたり、そのアプローチの仕方は全く自由！

プロアマ性別身分問わず、すべてのゲーマーよりの応募を待つぜ！君の心のベストゲームを、今こそ熱く語ってくれ！

文章部門 なんですか

レゲーの攻略から素朴な疑問まで、いろいろな質問に答えるぞ。
募集例：「○○○○○○」の最終ボスの倒し方を教えてください。
募集例：「○○○○○○」の隠しコマンド教えて。
募集例：「○○○○○○」の1UPってどこ？

文章部門 レゲーの魂

あなたの「昔やったあのゲームはなんて言うの？」にお答えしちゃいます。
募集例：自分がポンプで相手は火の玉。水たまりがあって、水をかけると相手が　消えちゃうやつなんですが…。

イラスト部門 フリーイラスト&テーマイラスト

アイランドでもお馴染みのゲームイラストの募集。

カラー、モノクロ問わず、用紙はハガキと同比率なら大きさは自由だ。

これもゲームのジャンル、時代は問わない。お気に入りのゲームをイラストで表現して頂きたい。

そのほか超マイナーな敵キャラやゲーム中の名場面を再現のイラストを募集!画力と情熱の限り、君だけのゲームイラストを描き上げてくれ。

投票 読者が選ぶベストゲーム

前回の告知に引き続き、「読者が選ぶベストゲーム」の投票を募集。P184～185にある集計ハガキで投票してほしい。各タイトルにコメントを一言つけてね。

すべての締め切り **9月30日** 消印有効

宛先
〒101
東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社新声社　ゲーメスト編集部
ザ・ベストゲーム（仮称）
○○○○○○○○係

募集項目

なんですか
ザ・ベストゲーム2（仮称）　なんですか　係

レゲーの魂
ザ・ベストゲーム2（仮称）　レゲーの魂　係

読者版ゲームレビュー
ザ・ベストゲーム2（仮称）読者版ゲームレビュー　係

超マイナー＆名場面
ザ・ベストゲーム2（仮称）　超マイナー＆名場面　係

フリー投稿イラスト
ザ・ベストゲーム2（仮称）　イラスト投稿　係

読者が選ぶベストゲーム
付属の集計専用ハガキにて



このページに関する問い合わせ先
株式会社新声社　ゲーメスト杯実行委員会TEL．03-3293-9321（岩永）
主催：ゲーメスト　共催：株式会社カプコン

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire™

第16回ゲーメスト杯争奪
ヴァンパイア セイ

開催準備中!!

開催日：平成9年11月2日（日）
開催地：竹芝ニューピアホール

この大会への参加方法は「各地で行われる店舗予選に出場して、店舗代表の座を勝ち取る」か、「ギャラリーとしてハガキで応募する」の2択になっている。大会当日は、飛び込み参加のミニゲーム大会や、恒例となってきたカプコンゲームの新作紹介なんかも企画しているから、選手じゃなくても楽しめること請け合いだ！　今からスケジュール帳にチェックしておこう!!

【準備その1】予選開催店舗の受付終了

今大会の予選店舗受付は8月25日をもって終了したわけだけど、おかげさまで全国各地のゲームセンターから、たくさんの申し込みがありました。これらの予選開催店舗についてはゲーメスト9/13発売号にて、開催日＆地域など、一挙公開する予定なので、楽しみに待っててネ！

【準備その2】まだ間に合う！　闇のイラスト＆コスプレ大募集!!

前号でも告知したとおり、ヴァンパイアシリーズで大会をするときのお楽しみとして「闇のイラスト＆コスプレコンテスト」というのがあるんだよね。両ジャンル共に締め切りが迫っているので、応募しようと考えているキミ、迷っている時間はないぞ！　いますぐ課題制作にとりかかるのだ!!

■応募要項
・受付期間
平成9年7月30日～9月10日（当日必着）
・部門
イラスト：ヴァンパイア セイヴァーに登場するキャラクターのカラーイラスト
コスプレ：ヴァンパイアシリーズに登場するキャラクターのコスプレ
その他：ヴァンパイア セイヴァーに関するモノで、上記ジャンルに属さない独自の創作作品
・発表
ゲーメスト10/15発売号にて、最終選考作品を一挙発表。その中から読者投票にて最優秀作を決定。最優秀作品の発表及び、授賞式は11月2日ニューピアホールでの「ヴァンパイア セイヴァー全国大会」で行います。
・サイズ
①イラスト＝ハガキサイズ1枚を1点とします
②コスプレ＝写真はLサイズまたはサービスサイズで、全身とバストアップを1セットの1点とします
③その他＝破損の恐れのある作品は写真でのエントリーも可
・賞
イラスト最優秀賞、優秀賞
コスプレ最優秀賞、優秀賞
その他各賞
・応募先
〒101東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社　ゲーメスト編集部
ヴァンパイア セイヴァー「闇のイラスト＆コスプレ大募集」係
・お問い合わせ先
ゲーメスト編集部「闇のイラスト＆コスプレ大募集」係
TEL.03-3293-9324
・選考基準
イラスト、コスプレ、その他ともにありません。ありとあらゆる自由な発想で、あっと驚くような作品をお待ちしています。

※応募された作品はご返却できませんので、ご了承下さい。
※審査の対象となるのはヴァンパイアシリーズに登場するキャラクターです。
※複数ハガキを同封して申し込むときは、一枚ずつ住所氏名、電話番号等を記入して下さい。

【準備その3】大会内容は鋭意企画中!!

この時期に企画中なんて言ってて大丈夫なのか？なんて意見もきかれますが、よりよいゲーム大会にするために、スタッフ一同知恵を絞って、試行錯誤しておるところなのですよ。一応テーマとしては、「今までのゲーメスト杯とはひと味違ったゲーム大会」をめざしてます。細かい内容についてはゲーメスト誌上において、徐々につまびらかにされていくことでしょう。

【準備その4】最新セイヴァーグッズを当日販売！

近頃は大会会場でのゲームグッズ先行発売＆メーカーオフィシャル非売品プレゼントなど、意欲的な販売活動を行っているマルゲ屋出張店。もちろん今回も豪華な景品と共に、マルゲ屋があなたを待ってま～す。というわけで、商品ラインナップに関しては、大会直前に発売されるゲーメスト10/30発売号に掲載される予定。要チェックですぞ!!

メーカーオリジナルイラストによる

200号記念 3号連続企画

テレホンカード

応募者全員大サービス!!

～発動編～

いよいよ応募START!

応募の決まりは128ページ

さぁて皆さんお待ちかね。各ゲームメーカーさんのオリジナルイラストによるテレホンカード応募者全員サービス。前号からこの日をいまかいまかと待っていたキミ、お待たせしました。いよいよ今号から応募開始です。128ページの応募要項をよく読んで、希望のテレカをゲットしてほしい。あせるあまり反則な応募をしないよう、くれぐれも気をつけて応募しよう。

なお、テレカの絵柄はまだデザイン途中のものがありますが、イラストそのものに変更はありませんのでご安心を。

それでは、全員サービス、READY GO!

カプコン



④

SNK

③



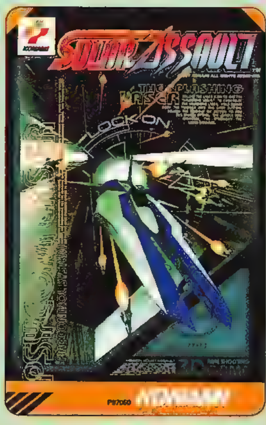
アトラス



①

コナミ

⑤



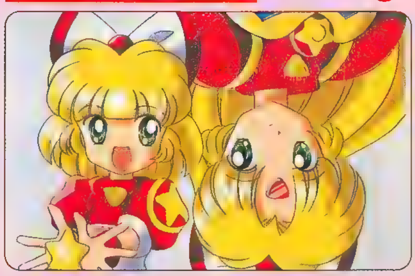
サクセス



⑦

ADK

②



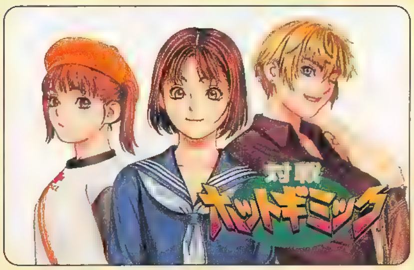
サミー工業

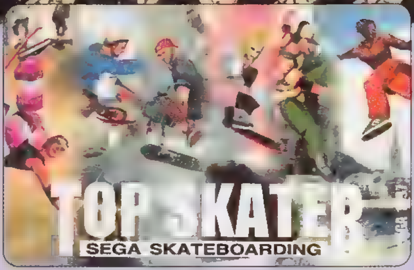


⑧

彩京

⑥





12

セイブ開発

10



ジャレコ

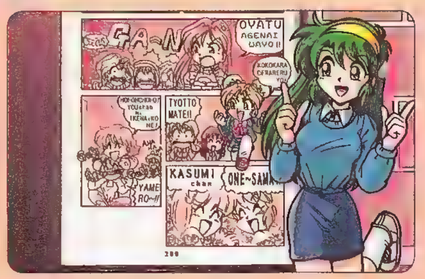


9



11

セガ



13

セタ

データイースト



15



17

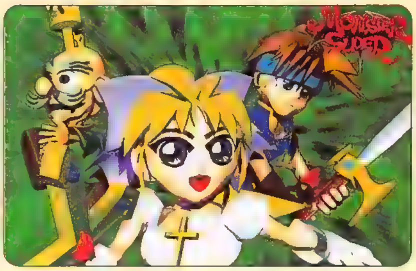
ナムコ

タイトー

14

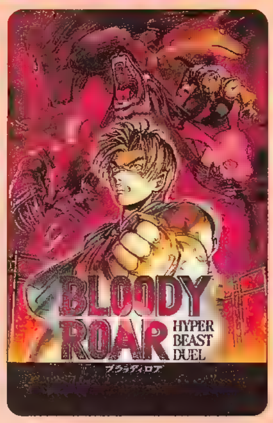


ビスコ



18

ライジング/ハドソン



19

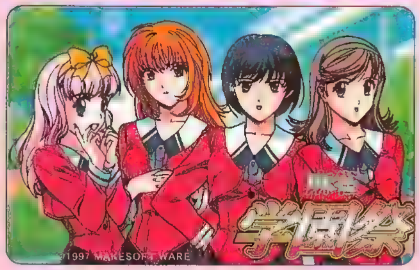
テクモ

16

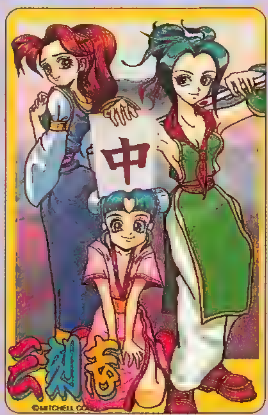


ミッチェル

メイクソフトウェア



21



20



必要なものは揃ったかな？
では、封をする前に
チェックしてみよう！

応募準備チェックシート

- □600円分の切手（細かくすると事故のもとになるので注意）
- □応募券2枚（それぞれ違う号のを1枚ずつ。コピーは不可）
- □返信用封筒（記入済み宛名カードと80円切手がしっかり貼ってあるもの）
- □応募用封筒（表に応募のあて先、裏に自分の住所・氏名が書いてあるもの）
- □応募用封筒に、600円分の切手、応募券、返信用封筒を入れ、しっかり封をする
- □2枚以上希望する場合は以上のセットを枚数分用意する
- □事故らないように祈る

すべての項目に
チェックできたら

**Let's Go
ポスト！**

▼応募のあて先

〒101
東京都千代田区神田神保町1-26
(株)新声社 ゲーメスト編集部
「200号記念テレカ
全員サービス」係

※テレカの発送は11月になります。ご了承ください。しめ切りは9月28日消印有効。

▼応募券

ここに
8/30・9/15合併号か
10/15号の
応募券を
貼ってね

応募券
（9／30号）
ME

▼宛名カード

□□□-□□

様

希望のテレカの
No.とメーカー　　—○

堂々完結!!

さくらがんばる!②巻

中平正彦　定価:550円+税

大好評発売中!!

※本屋さんに無いときは注文してね。

サイン会本当のラストチャンスだったりする

- 8月30日(土)14:00～　マルゲ屋荻窪店
  〒167東京都杉並区荻窪5-30-12 グローリアビル
  TEL03-3392-8231
- 8月31日(日)14:00～　マルゲ屋神戸三宮店
  〒651兵庫県神戸市中央区小野柄通6-1-9 富士ビル
  TEL078-272-5011
- 9月6日(土) 14:00～16:00　まんがの森新宿店
  〒160東京都新宿区新宿3-35-1
  TEL 03-3341-0921



☆サイン会では、このすんばらしい色紙がもらえてしまうのだ!くど～いようですが、おみやげ待ってます(先生はビールが大好き)。

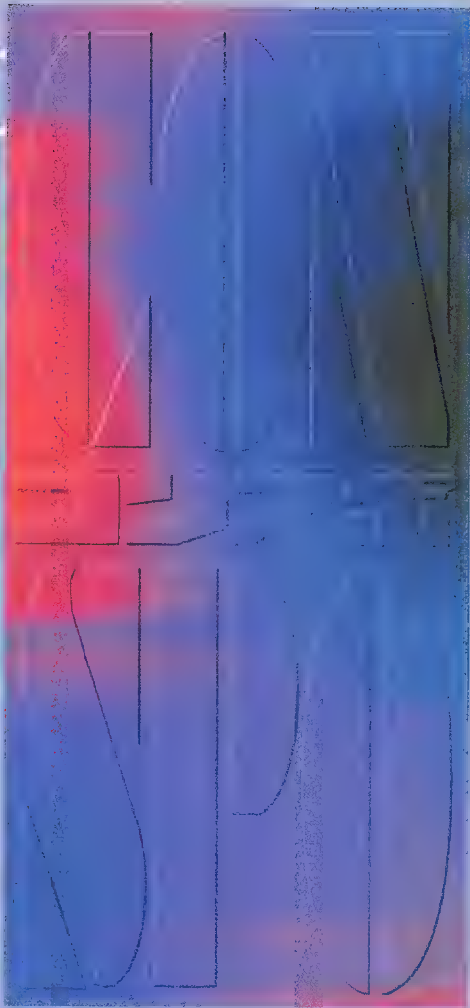


①巻も超・好評発売中!!

本体:534円+税



©CAPCOM



PS　コナミ　発売中　5800円(税別)

シリーズ最新作はＰＳオリジナル

グラディウス外伝

シューターお待ちかね！ファン待望の『グラディウス』最新作がPSでついに登場!!

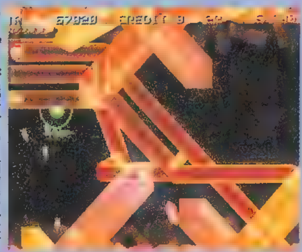
アーケードファン注目のシリーズ最新作

名作『グラディウス』の最新作が、プレイステーションオリジナル作品として登場！『外伝』の基本システムは、業務用で最も人気の高かった『Ⅱ』のシステムを継承しつつ、さらに進化させたものになっている。ファンにはお馴染みの要素を受け継ぎ、2人同時プレイやゲージエディットなどの新要素も加わり、戦いはますますヒートしそう!!

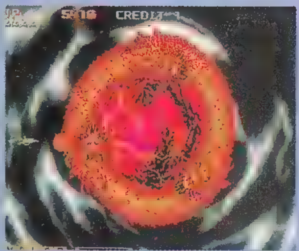
見どころいっぱい PSならではの演出

PSといえばポリゴン機能に目を奪われがちだが、今まで発売されているソフトを見ての通り、そのグラフィック機能はヘタな業務用基板よりも性能は高い。その機能はこの『外伝』でもいかんなく発揮されている。

雪山から敵の出現とともに飛び散る雪の粒(1面)、クリスタルに反射するレーザー武器(3面)、まるで生きているかのように画面全体がウネウネ動く細胞面(5面)、などなど。ハッキリいってプレイ中にそんな余裕はないが、どれも必見の演出満載だぞ！



レーザーが屈折する3面。意外な方向にレーザーが屈折して面白いかも。



ボスステージで登場する3匹のサラマンダー。地が鳴き、空が震える。



1ドット単位、細部まで描き込まれたグラフィック。質感がたまらない。

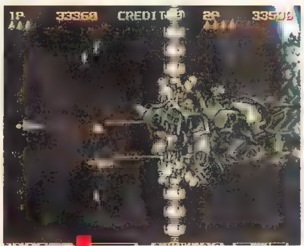


お馴染みのモアイ面。破壊されても目からレーザーを出すヤツもいる。

外伝ならではの新システムもいろいろ

ルートセレクト
進むルートによってボスキャラが変わる!?

ステージによっては途中にある分岐点で、上のルートへ進むか下のルートへ進むかで、出現するボスキャラが変わる。つまり、1つのステージに2体のボスがいて、倒す相手をプレイヤーが選べるわけだ。最初の分岐点はステージ2にあるぞ。



ステージ2のルート分岐点。上のルートを選択するか、下のルートを選択するかはキミの判断しだい。

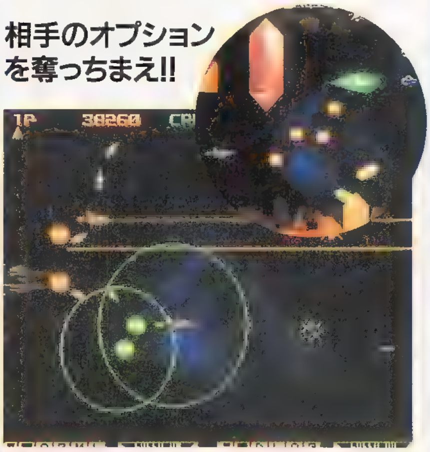


上のルートを選ぶとグレイプというクモ系のボスが登場。頭部からのレーザーとジャンプ攻撃に注意しよう。

2人同時プレイ
仲良くプレイ！それともケンカ?

古くは『沙羅曼蛇』、最近だと『セクシーパロディウス』のような感じで、2人同時プレイが楽しめる。ただし、オプションは最大4個までなので、5個目を取ろうとすると、なんと相手のオプションを1個奪って自分のものにできるのだ！

相手のオプションを奪っちまえ!!



ゲージセレクト
ゲージの位置を変えて自由にパワーアップ

簡単に説明すると、パワーアップゲージ6カ所に好きなパワーアップを自由にカスタマイズできるシステム。1個目にいきなりオプションやシールドをセット、なんてことも可能。シールドが前のほうにあれば、張り替えも楽で安心だよね。

ゲージセレクトのほんの一例



攻撃重視タイプ

オプションとレーザーを前に持ってくれば、死んだ後の復活も楽かも？



結構安定タイプ

早めにシールドを張って安心したい人向き。初心者おすすめのセレクト。

SS テクノソフト 発売中 6800円(税別)

サターンってけっこうスゴイ!?

サンダーフォースV

迫力の3D演出をひっさげて、「サンダーフォース」最新作がサターンで出撃!!

2Dと3Dが融合したシリーズ最新作

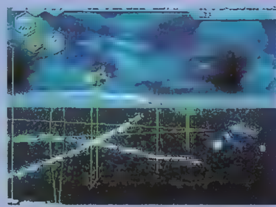
コンシューマーオリジナルシューティングの中では、知名度、完成度ともにマニアに人気の高い『サンダーフォース』シリーズ。その最新作がサターンで登場だ！ 基本システムは、伝統の武器選択やスピードチェンジシステムなどを継承しつつ、オーバーウエポンという新システムが加わっているのが特徴。

だが、『V』で最も注目すべき点は演出面。サターンのポリゴン機能を生かした3Dの演出は、今までの横シューでは見られなかったものだ。

画面の奥から手前へと迫る敵、逆に手前から奥へと退却していく敵などの演出面で、さりげなく自然にポリゴンが使われている。これらは今までの2Dシューティングでは、なかなか味わえなかった感覚。ボス戦前のカメラ視点でボスを追うシーンは必見だぞ。



3D演出が冴えるボスバトル。ボスの攻撃も平面から立体的に変化したのだ！



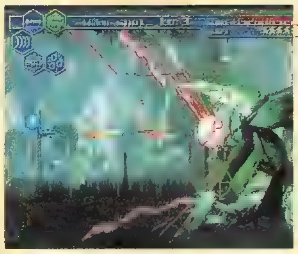
『V』の新兵器、フリーレンジをうまく使いこなすことが攻略のポイント

シューター魂を震わす『V』の特徴

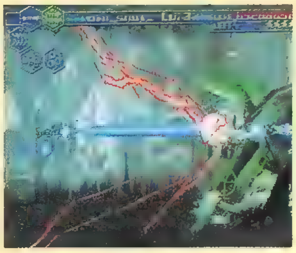
ここに注目 武器システム

ノーマルショットの超進化形態 オーバーウエポンで敵を撃て

ツインショット、バックショット、ウエーブ、フリーレンジ、ハンターの武器それぞれをパワーアップできるオーバーウエポン。これはクローと呼ばれる光球を装備することで、そのエネルギーが続く限り使用可能になる。通常時はもちろん、ボス戦で最大の威力を発揮するぞ。クローのエネルギーは時間で回復する。



ノーマル時のツインショット。自機の周辺を回転しているのがクローだ。



ツインショットにクローのエネルギーを注ぎ込み、オーバーウエポン発動！

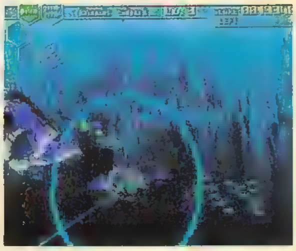
ここに注目 スコアアタック

目指せハイスコア 2種類のボーナス得点システム

『V』には2種類のボーナス得点があるため、クリア後はスコアアタックに燃えるのも熱い。ひとつ目が敵を素早く破壊することによって得点が入るハイテンポボーナス。もうひとつは敵や敵弾を寸前で避けると得点が入るスクラッチボーナスだ。敵の出現位置を暗記して、スコアアタックにチャレンジ!!



対象となる敵には緑のマーカーが付く。破壊までの時間で得点倍率が変わる。



「×8」で8倍の得点が入る。出現と同時に速攻で倒せば高倍率高得点だ。

ここに注目 燃える演出

前作の自機が敵として登場

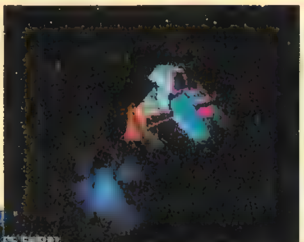
『Ⅲ』のBGMの一部が使われるなど、随所にファン向けの演出が盛り込まれている『V』。顕著なのがステージ5の演出。ファンにはお馴染みのBGMが流れて現れたボスは、『Ⅳ』の自機!?



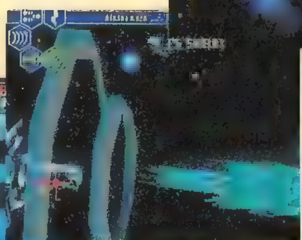
接合ユニット、ブリガンディとドッキングし、自機がパワーアップ化される！



強化パーツを付けた状態は、まるでガ○ダム3号機!? 合体後はコアの自機もパワーアップし、ヴァンプレイスとなる！



ファンには懐かしいBGMとともに『Ⅳ』の自機の残骸が敵として登場。



こちらと同じように、敵も強化パーツと合体して攻撃を仕掛けてくる。



ボスは第三形態まで変化。それぞれの形態で強化パーツ、攻撃方法が変わる！

ボスはVasteel Original その正体は…？

『Ⅳ』のオープニング曲とともに登場するボス、Vasteel Original（ライネックス）。曲と名前に聞き覚えのある人は通です。知らない人は『ゴールドパック2』をプレイ！

※音楽CD付きスペシャルパックも7800円で発売中!!

SS　バンプレスト　12月発売予定　6800円(税別)

マンガとドラマCDで予習しとけ!

速攻生徒会 Sonic Council

月刊コミックゲーメストに好評連載中の人気マンガ「速攻生徒会」のゲーム化だ!



ゲーメストの兄弟誌である、月刊コミックゲーメストにて好評連載中の『速攻生徒会』は、コミックス2冊のほか小説化や、ドラマCDも2枚発売されるほどの人気マンガ。

そして今回いよいよゲーム化が決定したわけなのだが、新声社が絡んでいるだけに半端なゲームは作れない。そこでゲーム版『速攻生徒会』は内容面の監修をゲーメスト編集長の石井ぜんじが担当するほか、ゲーメストライターたちが企画・開発・調整に至るまで参加。さらに原作者である小川雅史氏もゲームオリジナルのストーリーやキャラクターのデザインを担当している。つまり原作ファンはもちろん、格闘ゲームファンにも満足保証のゲームになっている。

速攻生徒会員たち



速攻生徒会・会長
榊原優子

素直で明るくドジ
井伊みか

無敵・粗暴・野蛮
本多愛

焼きプリン好き漫画家
酒井綾

ゲーメストライター陣

石井ぜんじ編集長を筆頭に、KALやギィなど、数多くのゲーメストライターが開発に参加。格闘ゲーム攻略の経験を生かし、駆け引きやバランスなど、あらゆる面での一流作品を目指す!

速攻キャラ

相当数登場する『速攻〜』キャラの中から、ゲームに登場するは全10人以上!もちろん声優さんも予想通りのキャスティングでお届けするから、今から期待に胸膨らましとけ!

格闘ゲーム

もともと対戦格闘ゲームっぽい内容ではあった原作マンガだが、ゲーメスト編集部課長・さわたりの一言で格闘ゲームになることが決定されたサターン版『速攻生徒会』。

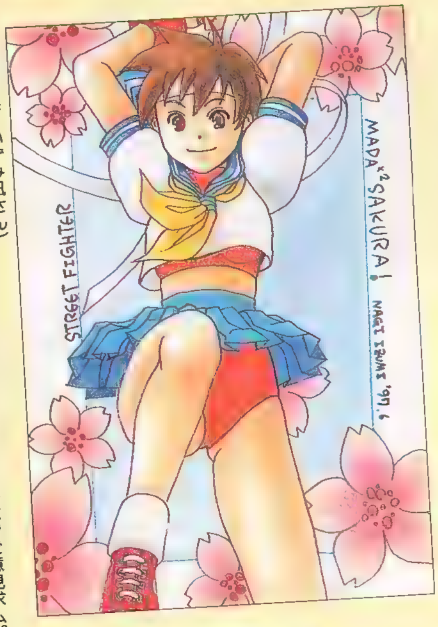
カラーアイランド

宿題やったか？

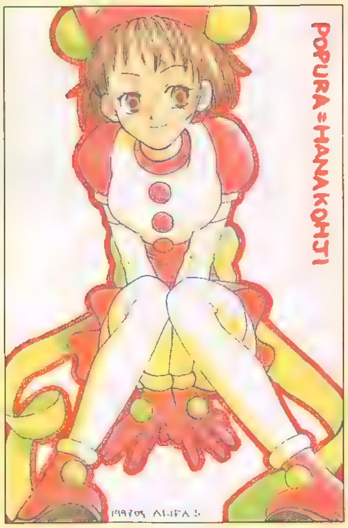
夏休みも終わり。いっぱい遊んだチミ、いい思い出はできたかい？私の思い出といやあ、受験の年の夏に入院したこと…病院は涼しくて快適だったなあ…ハハ。（泣・MIO）



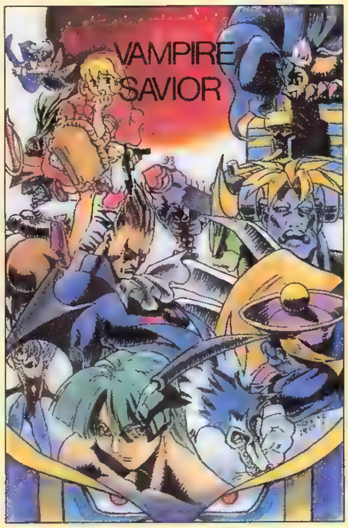
⬅（千葉県　くみPさん）
☆ファンタジー好きの私にはたまらん作品。ヴォーグが好きなのだ♡



➡（群馬県　いずみ凪さん）
☆マーヴルVSでも活躍してるけど、外国の方はどう見てるのかな？ご意見求ム。

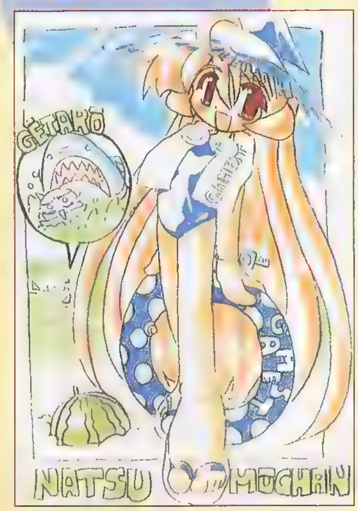


➡（千葉県　櫻晶さん）
☆夏が終わる頃、女のコはみんな変身する…!?



➡（新潟県　毒マムシ盛子さん）
☆ゲーメスト杯の大会には、いろんな強者が来るんだろうな。楽しみ。

今号の
むーちゃん♡



⬅（広島県　タカアシ君）
☆海はいいねえ。行きたいけど今年も行けそうにないや。海育ちなのになあ、私。



⬆（大阪府　陸王さん）
☆まっすぐな眼差し。子供のように、どこまでも純粋に〝強くなりたい〟という心を映して。



➡（埼玉県　東方三賢王君）
☆よく見ていて、大地のリズムで闘う私を！



GOODS PLAZA

SAKURA GANBARU



さくらがんばる!Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C−173



さくらがんばる!スポーツタオル
価格2100円　送料:E
通販番号:C-174



さくらがんばる!テレホンカードセット
価格3980円　送料:A
通販番号:C−176

新商品



さくらがんばる!キーホルダー
価格819円　送料:B
通販番号:C−177

中平正彦先生の「さくらがんばる！」これが読サビのフルアイテムだ。
とにかくコミックスは売り切れ店続出だわ、カプコン開発陣も読んでるわで、もう大人気で大変。
描き下ろし１点を含む３枚組テレカセットは、もうお約束の台紙付き！久々のメタルキーホルダーも、なんだか豪勢にリバーシブル！しかも噂によるとＴシャツとタオルには、マルゲ屋でしか売っていない「マルゲ屋限定カラー」なんてものが存在するらしい。っていうかする！
「さくらがんばる！」グッズはどれも、200号突破限定アイテムなので、今を逃すと購入の機会なし！これホント！

MELTY



メルティバインダー'97
価格1575円　送料:F
通販番号:B−5



ダークメルティバインダー'97
価格1575円　送料:F
通販番号:B−6

97年度版のメルティグッズ。定番商品だから買って損なし。





メルティテレカケース2nd
価格1260円　送料:C
通販番号:G-25



メルティマウスパッド
価格1575円　送料:E
通販番号:G-26

T-SHIRTS



真豪鬼Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C-170



ヴァンパイアセイヴァーシャツ
価格3990円　送料:E
通販番号:C-171



セイヴァー契約書Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C-172

新声社の近くでこれらのＴシャツを着て歩いている人を見ると、新声社の関係者が自分の作った商品を着てくれているのかと思って、思わず挨拶してしまうぞ。
新声社近辺で、もし知らない人が挨拶してきたら、やさしく微笑み返してあげよう。

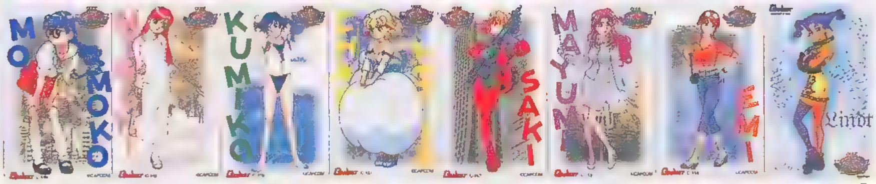
センサーで「ゾンビ」ネタ→自主没　雑プ



MIRACLE OF NIJIIRO TOWN

※注意：本誌の発売から2ケ月以上経ってからご注文をする際には、必ず電話で在庫の確認をしてください。

ピンズセットは、カプコンFC、読サビ、マルゲ屋のみの限定品。即入手重要！



虹色町の奇跡桃子テレカ
価格1200円　送料 A
通販番号 C-148

虹色町の奇跡めぐみテレカ
価格1200円　送料 A
通販番号 C-149

虹色町の奇跡久美子テレカ
価格1200円　送料 A
通販番号 C-150

虹色町の奇跡シャーロットテレカ
価格1200円　送料 A
通販番号 C-151

虹色町の奇跡サキテレカ
価格1200円　送料 A
通販番号 C-152

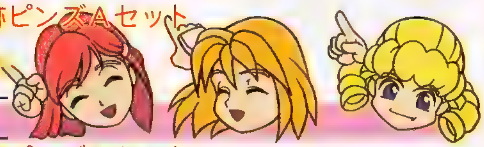
虹色町の奇跡真由美テレカ
価格1200円　送料 A
通販番号 C-153

虹色町の奇跡絵美テレカ
価格1200円　送料 A
通販番号 C-154

虹色町の奇跡リンツテレカ
価格 200円　送料 A
通販番号 C-163

虹色町の奇跡ピンズAセット

めぐみ
サキ
シャーロット
500個限定!



価格1890円　送料 E
通販番号:CC-01

虹色町の奇跡ピンズBセット

絵美
妖精
久美子
500個限定!



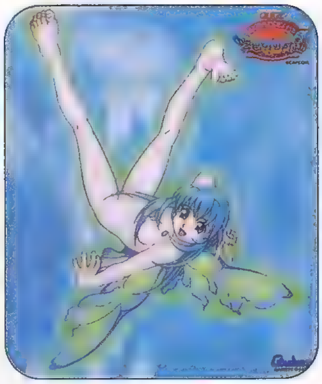
価格1890円　送料 E
通販番号:CC-02

虹色町の奇跡ピンズCセット

真由美
リンツ
桃子
500個限定!

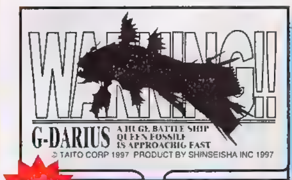


価格1890円　送料 E
通販番号:CC-03



妖精等身大マウスパッド
価格1575円　送料 E
通販番号:SS-169

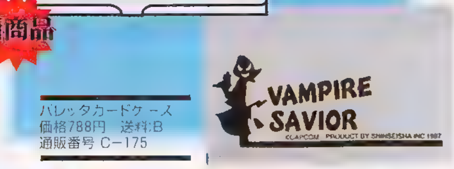
ゲーメスト200号でピンズセットの価格を誤って掲載してしまいました。
正しくは今号掲載されている通りです。申し訳ありません。



Gダライアスカードケース
価格788円　送料 B
通販番号 TA-08

渋いアルミ製の名刺サイズのケースだ。

新商品



バレッタカードケース
価格788円　送料 B
通販番号 C-175

マリーのアトリエのテレカ2点が先行発売!!

新商品

Alchemist Atelier Marie
〜マリーのアトリエ〜



マリーテレカ
価格1200円　送料 A
通販番号:GST-1

制作中

マリーEDテレカ
価格1200円　送料 A
通販番号:GST-2

組立・彩色済

予約受付開始

密かにフィギュアも用意してたりして

しかも、9月のゲームショーで先行販売までしてしまうのだ。さらにはフィギュアの購入者全員の中から特別限定「リリス」を抽選でプレゼントなんて企画もあったりするのだ。

1/11 SIZE

新商品



リリス　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C-178

バレッタ　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C-179

ナコルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS-175

リムルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS-176

ちょっと予告

GAMEST COLLECTION第1弾 SNKトレーディングカード

SNKが世に送り出した数々の作品を、全126枚のカードに封入。結城信輝・しろー大野等の豪華作家陣の描き下ろしを加え、11月に登場予定なのだ。



七瀬葵ナコリムグッズ

いよいよ最後の第三弾が近日登場予定。その前に、いままでのアイテムを購入していない人のために、もう一度商品の紹介をば。次はあっと驚く巨大なものがでてくるので、部屋の壁を広く空けて待っていてね。

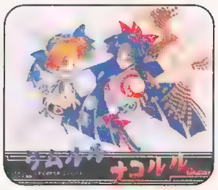
特典１：第一弾の商品で羅刹テレカセットと同時に、マウスパッド(華)・ナコマグ・リムマグのどれかを購入すると、描き下ろしの特製キーホルダーをあげちゃう。



リムルルマグカップ
価格893円　送料:G
通販番号:SS−170



ナコルルマグカップ
価格893円　送料:G
通販番号:SS−169



ナコ&リムマウスパッド(華)
価格1575円　送料:E
通販番号 SS−167



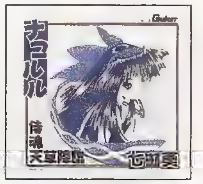
ナコ&リム羅刹テレカセット
価格2300円　送料:A
通販番号:SS−168

ナコ&リムマグカップは何個注文しても送料は800円の特殊単品発送です。

特典２：第二弾の商品２つ一緒に購入すると、描き下ろしの特製キーホルダーをあげちゃう。



ナコリムマウスパッド(雅)
価格1575円　送料:E
通販番号 SS−171



ナコルルCDケース
価格1890円　送料:E
通販番号:SS　172

ZUNTATA RECORDS G-DARIUS



シューティングの常識を覆す圧倒的な戦艦登場シーン。しかし、それもこの音楽無くしては有り得ない。今、君は生命の誕生に遭遇する。

G-ダライアス　CD
価格2550円　送料:[illegible]
通販番号:ZTTL−001[illegible]

ACT1は絶好調発売中



平八や、闘神など、隠されたキャラクターたちの熱い戦いが収録されたACT.2は、９月19日発売！

鉄拳3ACT.2　ビデオ
価格8890円　送料:[illegible]
通販番号:GV-38

[illegible]

始めが「さくら」で終わりも「さくら」ってわけで、トレカ大放出

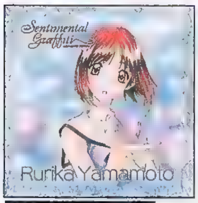
サクラ大戦の続編が予定されているっていうのは、もう有名な話。発売はまだまだ先だけれど、だからこそ関連商品を集めきっていない人は、今こそコレクトしておくチャンス。これを期にマルゲ屋&読サビでは、特別価格で販売開始！ドーンと箱買いするのだ！



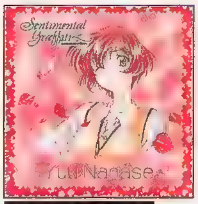
サクラ大戦トレーディングカード
価格3675円　送料:[illegible]
通販番号:SG−25

センチメンタルグラフィティCD

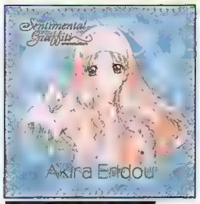
©NECアベニュー／マーカス　イラスト.甲斐智久



センチメンタルグラフィティ
山本るりか
通販番号 NACG−1010



センチメンタルグラフィティ
七瀬　優
通販番号 NACG−1011



センチメンタルグラフィティ
遠藤　晶
通販番号 NACG -1012

毎月３人づつリリースされていたＣＤシリーズも、今回ですべてのキャラが揃いました。
今回も先着30名様のみ、特典にポストカードが付くぞ。早速FAXするしかないでしょ。

便利な通信販売読者サービス部のきまり

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申し込み書でお申し込みください。
※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20~30日ほど、代引きの場合７日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。●通販についての注意書きを必ずご覧ください。(FAX申込書の裏面に記載されています)
●このコーナーの商品を本誌の発売より２ヶ月以上たってからご注文される場合には、必ず電話で在庫の確認をしてください。●価格はすべて税込みです。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号アイテムの番号と点数分の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。(単品発送は個別に加算してください)

注文例：ヴァンパイアセイヴァーTシャツ　1枚………500円
メルティテレカケース2nd　3個………200円
鉄拳3Act1ビデオ　1個………無料
以上の商品を注文された場合の送料は500円になります。

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

郵便振替口座番号:00150−4−98420　株式会社 新声社　お問い合わせ先:読者サービス部　☎:0120-531917(月~金:AM10:00~PM5:00　土日祝休み)

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に８店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶ店内を見てみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽にヨロシク。

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

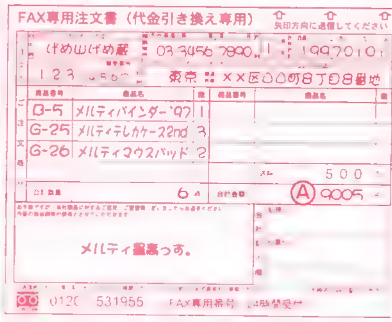
☆ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
☆必要事項はもれなくご記入ください。
☆お申し込み頂いた商品が品切れの場合は、お客様にご連絡いたします。
☆FAXの際の未送信にご注意ください。
☆代金は商品の到着時にお支払いください。

商品の交換や返品について

☆商品を返品・交換される場合商品の到着後８日以内にご連絡ください。
☆次の場合の返品・交換はできません。
・開封後のＣＤ、ビデオ。　・ご使用、ご着用になった商品。
・お客様の責任で汚れや傷が生じた商品。
☆次の商品を返品・交換される場合の送料は当社負担となります。
・配送中に破損した商品。　・不良品。　・ご注文と違う商品。
☆次の商品を返品・交換される場合の送料はお客様負担となります。
・お客様が間違ってご注文された商品。　・サイズ違いの商品。
・お客様の都合による返品・交換。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。



☆Ⓐ欄：商品合計額＋送料（一律500円）を記入してください。
☆商品受け取りの時にお支払いいただく金額の総額はⒶ欄＋代引手数料です。

〈送料・代引き手数料〉

代金引き換え(代引き)ご利用の場合、送料(一律500円)とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に商品料金、送料、代引き手数料をお払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで…………700円 以降プラス10,000円毎に……プラス400円	例：10,000円以内 20,000円以内 30,000円以内	700円 1100円 1500円

お名前	電話番号

事故防止のため、必ずご記入ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。
（郵政省）

FAX専用注文書（代金引き換え専用）

⇧ ⇧ ⇧ 矢印方向に送信してください

ご注文主	お名前 ふりがな	電話番号 市外局番 局 番 番 号	性別 1男 2女	生年月日 西暦 年 月 日
	郵便番号 □□□－□□□□	ご住所 ふりがな 都道府県		

ご注文商品	商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
					送料 500 円	
	合計数量		点	合計金額		円

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望等ございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

会社記入欄	
処理日	
伝票No	

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。
太枠内のみご記入ください。

FreeDial 0120－531955 （FAX専用番号・24時間受付）

払 込 取 扱 票

02 東 京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額 千 百 十 万 千 百 十 円
0 0 1 5 0 ＝ 4 ＝ 9 8 4 2 0	※
加入者名 株式会社 新声社 DSB 30	料金 / 特殊取扱

通信欄	商品番号	商 品 名	数	商品番号	商 品 名	数
	※					
				送料		円

払込人住所氏名 （郵便番号 ）住所・氏名はフリガナをふってください
※
（電話番号 － － ）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号	0 0 1 5 0 ＝ 4 （料金加入者負担）
	右詰めにご記入ください 9 8 4 2 0
加入者名	株式会社新声社 DSB 30
金額	千 百 十 万 千 百 十 円 ※
払込人住所氏名	※
料金	（消費税込み） 円
特殊取扱	

受付局日附印

また関西に衝撃！ゲ屋梅田店9月下旬にドキュン!!と参上!!

天下一ゲーマーの店 ゲーマ屋 瓦版

おいっス！メルティです。最近マルゲ屋オープンが続いてちょっと壊れてます。…え？またオープンするって？マジ…？

マルゲ屋梅田店電撃オープン！お友達誘って来て来てプリーズ!!

神戸、荻窪と着々と全国制覇に向かって進んでいる神聖マルゲ帝国にまたまた新しい使徒が誕生だ。場所は大阪の梅田。詳しい場所なんかは、梅田店の告知ページで確認してくれ！

「マルゲ屋大阪梅田店」
9月下旬オープン
オープニングイベント
☆9／6・9／7
大盤振るまい！
ゲ屋恒例福袋（限定100袋）
ときメモ福袋（限定50袋）

☆9／6
ズンタタライブ'97
9／14に神戸で行われるズンタタライブを前に、ゲストありビデオ上映会ありの超イベントをやっちゃいます。
☆9／14
K.O.F'97大会

タイトー・ズンタタライブ'97開催！ファンは涙して行こう!!

3年前の伝説のライブが現代に復活！伝説を知る人も、今までCDしか聴いたことがない人も、このチャンスを見逃すな!!

マルゲ屋神戸三ノ宮店の営業時間変更のお知らせ

神戸三ノ宮店の営業時間がAM11時～PM8時に変更になりました。これからもよろしくね。

チケットはマルゲ屋の東京圏と関西圏の店舗でも取り扱っているので、各店まで問い合わせしてみてくださいね。

・東京 8月31日（日）
渋谷 ON AIR EAST
・大阪 9月14日（日）
梅田 HEAT BEAT
共に開場はPM3時半開演PM4時。全席立見となります。
前売り 3,800円
当日 4,000円
出るか!?人情の電車でGO！ラップ！女房を質に入れてでも参加、感動せよ！

イベントスケジュール

8/31（日）

G-Model	ティンクルスタースプライツ大会
大阪店	ヴァンパイアセイヴァー大会
名古屋店	KOF'97大会
札幌店	KOF'97大会
仙台店	ヴァンパイアーセイヴァー大会
池袋店	M・S・Hvsストリートファイター大会
神戸三宮店	中平正彦先生サイン会
荻窪店	ヴァンパイアセイヴァー大会

9/7（日）

G-Model	PS版ストリートファイターEX大会
大阪店	KOF'97大会
名古屋店	鉄拳３大会
札幌店	SS版ぷよぷよSUN大会
仙台店	M・S・Hvsストリートファイター大会
池袋店	わくわく７大会
神戸三宮店	KOF'97エキストラモード大会
荻窪店	M・S・Hvsストリートファイター大会

9/14（日）

G-Model	KOF'97大会
大阪店	ヴァンパイアセイヴァー女キャラ大会
名古屋店	KOF'97大会
仙台店	なし
池袋店	X-MENvsストリートファイター大会
神戸三宮店	MSHvsストリートファイター大会
荻窪店	パラッパラッパー大会

9/15（祝）敬老の日

G-Model	イベントなし！おじいさんを大切に！
大阪店	イベントなし！おばあさんを大切に！
名古屋店	KOF'97シングルス大会
札幌店	PS版サイキックフォースEX大会
仙台店	KOF'97大会
池袋店	ヴァンパイアハンター大会
神戸三宮店	イベントなし！
荻窪店	KOF'97大会

フェアスケジュール

☆神保町
9/5～9/15　SNK月を見る度…フェア

☆大阪上六
コンシューマーゲームフェア
同人誌スタンプアップ実施

☆名古屋
9/1～9/15　夏コミおつかれ同人フェア

☆札幌
9/1～9/14　アパレル商品特集週間

☆仙台
9/8～9/15　コンシューマーゲームフェア
9/16～9/21　大好評ときメモ袋フェア

☆池袋
9/1～9/15　ときメモフェア

☆神戸三宮
ゲーメストビデオフェア

☆荻窪
9/1～9/7　ゲーメストグッズフェア
9/8～9/14　いろんなピンズ集まれフェア

■注目商品CD編■

9／19発売予定

★マリーのアトリエ
超ヒットRPGマリーのアトリエのサウンドトラック！桜瀬さんの描くキュートなキャラにもおっクラクラ！「た～る」は入っているのかな？
税込み¥2,548
初回ピクチャーレーベル

★K・O・F97アレンジサウンドトラック
大ヒットゲームのアレンジサントラ登場！ボーカルアレンジ曲含む全12曲は聴き応えあり！
税込み¥2,548
初回カセットインデックス

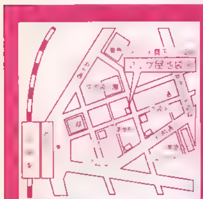
MELTYちゃん!
© 1993.1997.YOSHIZAKI MINE.



9/30号 ゲームイベント 優先券

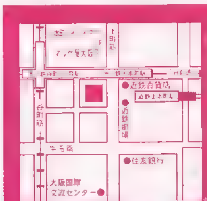
9月の定休日は8日です。

ゲーマ屋 池袋本店



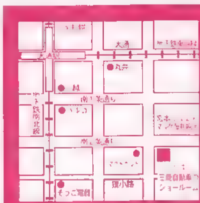
〒101 東京都豊島区東池袋1-15-1 [illegible]
TEL03-3986-7891
営業時間 11:00～21:00

ゲーマ屋 大阪店



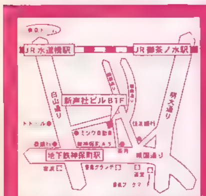
〒543 大阪市天王区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイタウン1F TEL06-775-9248
営業時間 11:00～19:00

ゲーマ屋 札幌店



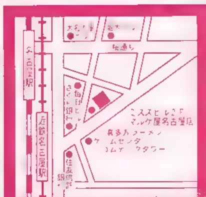
〒060 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL011-233-0238
営業時間 11:00～19:00

ゲーマ屋 神保町本店



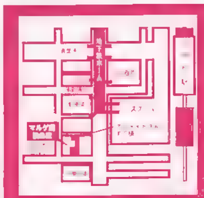
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1 TEL03-3293-9825
営業時間 11:00～19:00

ゲーマ屋 名古屋店



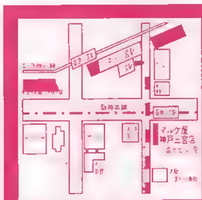
〒450 名古屋市中央区名駅4-4-19
ミススビル2F TEL052-583-2970
営業時間 11:00～19:00

ゲーマ屋 仙台店



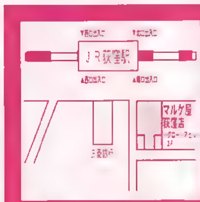
〒980 仙台市青葉区 中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL022-712-4787
営業時間 11:00～19:00

ゲーマ屋 神戸三宮店



〒651 兵庫県神戸市中央区小野柄通6-1-9
富士ビル2F TEL078-272-5011
営業時間 11:00～20:00

ゲーマ屋 荻窪店



〒167 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL03-3392-8231
営業時間 11:00～19:00

ゲーメストプロデュースの店

G-Model
シーモデル カワラバン

瓦版

★成長するゲームセンター G-Model神保町店！

G-Modelってなに？



★ゲーメストプロデュースG-Model

マルゲ屋がゲーメスト編集部の協力を得て作ったゲームセンター、それがG-Modelです。

★こだわりの品揃え！

G-Modelでは、新旧問わず良いゲームだけを大入荷！加えてゲーメストライターたちが持ち寄った、またはリクエストした名作基板を入れている。

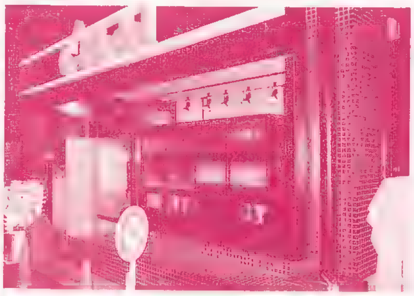
★ライターとのスペシャルマッチ

G-Modelはゲーメスト編集部常勝ライター衆の御用達。遭遇率はかなり高いぞ！あなたも対戦できるかも…？

※そのほか毎週大盛況のフィーバーゲーム大会やコミュニケーションノートの設置など、究極のゲーセンを夢見て頑張るG-Modelであった。



▲凄いぜ、凄すぎるぜライターマッチ！キミは彼らを止められるのか？



▲そしてこれがG-Modelの外観。モニターから店内のレベルをチェックウー。



▲Wow!! 今ならウルフファングが！（8月18日現在）名作は時を越える.!

毎日が集計日！HI-SCORE募集中！

☆いよいよ本誌のハイスコア集計コーナー『君こそゲーメスト』にG-Modelの掲載が開始される。HI-SCOREが出ましたらば、金色の制服が目印のG-Modelスタッフに声をかけてね。目指せ全一！

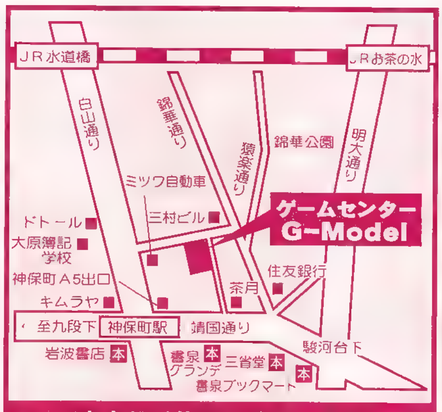
G-Model営業時間のお知らせ

AM10:00～PM11:00

「土・日・祝日のみ営業時間を2時間短縮して、午後9時閉店させて頂きます」

俺たちは待ってるぜ！フハッ！





〒101東京都千代田区神田神保町1-26

G-Model+マルゲ屋神保町本店イベント

9/7(日)
☆PS版ストリートファイターEX大会

9/14(日)
☆K.O.F'97大会

9/21(日)
☆M・S・HvsSF大会

9/28(日)
☆鉄拳3木人限定大会

みんなの参加、お待ちしてまーす！

ところがドスコイって感じ!!
キャサ夫のDONNAKANG どんな感じ？

今回のVF3全国大会"バトル甲子園"誰があの結果を予想しただろうか…。

どもっ！最近どんな感じ？オレはVF3全国大会の結果にシビレたぜ!!なんつっても優勝キャラが"ドスコイ"って感じだからね。

まあ、今大会に参加できなかったキャサリンが、ギャラリーとして見た大会のレポート、また感想をお伝えしてしまおう。

7月26日 幕開け前夜祭

4月15日よりエントリーを開始、5月11日から6月15日にかけて行われたテンポ予選、そして6月29日から7月6日に行われた地区予選と参加総数約5万人、約4ヶ月に渡って行われた"JAVA TEAバトル甲子園"も去る7月27日に東京、竹芝のNEW PIER HALL（ニューピアホール）で行われた決勝大会でフィナーレを迎えた。

その前日、セガ本社内で前夜祭が…。

前夜祭には無差別クラス48名、レディースクラス32名が参加することになっていた。しかし、全員参加は夢に…。というのも、タイミング良く大型の台風が関西方面に直撃！飛行機が飛ばず、四国勢の3人が不参加という不運な結果に…（決勝は全員参加）。

さて、前夜祭。今大会には出場できなかったオレを含め、ほか柏ジェフリー、池袋サラなど鉄人がゲストで参加。ほかにも講談社から発売されている週刊少年マガジン連載中のバーチャ好きな先生"はじめの一歩"を連載中の森川ジョージ、"カメレオン"の加瀬あつし、"BOYS BE…"の玉越博幸先生ら3方も前夜祭ゲストとして参加してくれたのだ。

で、前夜祭の内容だが、お約束の翌日トーナメントの抽選会。選手だと意外にこれが緊張するんだな。

で、この日の祭部分だが、新作VF3tbが御披露目。ゲーム内容は翌日、鈴木裕氏が説明した通り、システムがtb（チームバトル）を採用。1人でも3キャラを操りゲームを楽しむことが可能。そのほかではCPU戦時のみ可能な視点切り替え、キャラクターの新ワザ追加などがある。これで3ON3を開催することに…。



前夜祭でのエキシビジョンではこの3人が見事優勝！

有名ゲーマー（!?）同士でチームを決め、選手の抽選でもチームを作成。そして、トーナメントを開いたワケだ。

結果は前田アキラが率いる池袋サラ、加瀬あつしチームが圧倒的強さで優勝！勝因はカメレオンパワー。ラウ使いの加瀬あつし氏が前大会アンダー20上位入賞者セガールウルフ、大須アキラを見事斜上掌で撃沈！大いに盛り上がった。

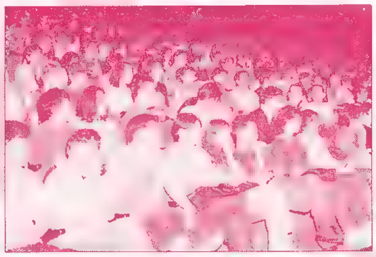
前夜祭は以上。その後、セガによる綿密なリハーサルを終え、選手一同は品川プリンスへ入る…。

ここで、オレから一言。全国大会はひとつの祭で気分も踊るけど、ホテル内では皆さん、もうほんの少し"静かにしましょう"（オレも含め）。

これぞプロが仕切ったイベントだ!!

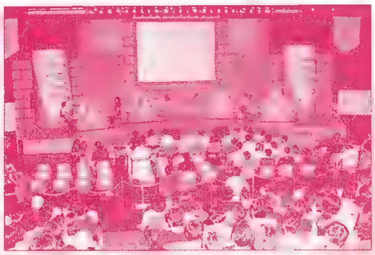
7月27日、東京都港区竹芝にある新声社御用達ニューピアホールでバトル甲子園の決勝戦がいよいよ幕開け。

まずはレディースクラスが決勝戦まで試合を進める。ここでの注目は優勝候補になっていた前大会優勝者愛知県代表の"つけ麺大王（前回ネーム、Chan姉）"そして西東京代表の"渋谷Jacky-Co"プラス異様なリングネームを語りつつジェフリーを操る沖縄代表の"うみんちゅ"この3人にギャラリーの目は釘付けに。



満員御礼のニューピアホール、いやが応にも盛り上がる。

しかし、この3人も準決勝に残ることなく敗退。が、つけ麺大王1回戦、1ラウンド目の光景は忘れない。さすがは前回の優勝者、対ジャッキー戦試合がはじまり開幕下Pをガード。その後のジャッキ



今までにない特設ステージ。緊張の高まる一瞬だ。

レディースクラス

優勝　天満ジャッキー

- 香川・徳島地区　牟岐パイ／パイ
- 東東京地区　津田沼AOI／アオイ
- 熊本・大分地区　フローラ／サラ
- 長野地区　エンゲルサラ／ジェフリー
- 岩手・秋田地区　市川SARAH／サラ
- 千葉地区　W.N／リオン
- 広島・島根・鳥取地区　スーパータカアラシビョンちゃん／ラウ
- 群馬地区　サラねえ／サラ
- 新潟地区　女豹サラ／サラ
- 西東京・山梨地区　渋谷Jacky-Co／ジャッキー
- 岡山地区　とーちゃん／サラ
- 三重地区　つけ麺大帝／アキラ
- 兵庫地区　クロ／ジェフリー
- 北北海道地区　おぐらパイ／パイ
- 大阪・滋賀・京都・奈良・和歌山地区　天満ジャッキー／ジャッキー
- 愛知地区　つけ麺大王／パイ

- 青森地区　かなパイ／パイ
- 福岡・佐賀・長崎・沖縄地区　うみんちゅ／ジェフリー
- 岐阜地区　月影／カゲ
- 山形地区　ウメノサチ／ジャッキー
- 茨城地区　たてばやしあおい／パイ
- 神奈川地区　MORO／サラ
- 石川・福井・富山地区　本田サラ／サラ
- 福岡・佐賀・長崎・沖縄地区　ピキアキラ／アキラ
- 静岡地区　ジャ子姉／ジャッキー
- 栃木地区　アネアキ／アキラ
- 宮崎・鹿児島地区　カイザー・サラ／サラ
- 宮城・山形地区　スガ／ジェフリー
- 愛媛・高知地区　本厚木ぶちラウ／ラウ
- 埼玉地区　マメサラ／サラ
- 福島地区　末吉サラ／サラ
- 南北海道地区　ラウ子／ラウ

ーの肘を中段当て身！女じゃないかも…。
さて、話変わって優勝者は関西代表のジャッキー使い"天満ジャッキー"準々決勝の渋谷Jacky-Co戦で辛くも勝利。その勢いに乗って決勝相手のパイをも倒し、一気に優勝だー
レディース優勝者の天満ジャッキーさん、実はこの人夫婦で今大会に参加。で、奥さんは優勝。旦那さんは…1回戦負け。カ、カッコイイ。



実況、解説ともに本格的！大会の盛り上がりに一役買った。



レディース優勝は天満ジャッキー（中央）。おめでとう！

48人中1人しかいない"相撲"が…え!?

前日のリハーサルが効いたのか、当日参加選手の入場は鮮やか。熊本・大分代表"しんちゃん"の選手宣誓で無差別クラス決勝トーナメントが開かれた。

HAPPENING!!

すべてが順調に見えた決勝トーナメント。しかし、1回戦第2試合でB、C、Dブロックの筐体電源が落ちた。
ここで注目されていた対戦はAブロックの鷹嵐VS舜帝、Bブロックのリオン VS パイだ。結果としては"栗田"と"ちび太"がブロック優勝を果たすことになったのだが、この1回戦、ブレーカーが落ちるまでは負けていた。
しかし、そこまでのセットポイントなど、すべて仕切り直しで試合を再開。もちろんステージもすべて洞窟…。このチャンスが大きかったのだろう。
個人的な意見としては、4分割モニターすべてが洞窟に統一されたため、ちょっと盛り上がりに欠けたかな。
そういえば、前大会の使用キャラクター人気はジャッキー。"統一優勝"もジャッキーだった。前回は3割という使用率を誇っていたのだが、この強さの人気は今回も変わらず。ふたを開けてみると、結局48人中14人がジャッキー。ひょっとして今回もジャッキー!?というギャラリーが多かったハズ。
まあ、そんなことを考えつつも試合は進む…。強い所、有名所はうまく分かれたため、順当に準決勝まで駒を進めた。が、さすがに準決勝で知り合い同士の潰し合いが起きる。

各ブロックを制したのは、
Aブロック
栗田
Bブロック
ちび太
Cブロック
アストロジャッケイ
Dブロック
大須アキラ
この4人が勝ち残った。前日、オレ1人の予想では「ベスト4にはちび太、大須、アストロ、ヒジテツが絶対入る！で、優勝はアストロだな!!」と発言した。うまい具合に分かれたため、結果はほぼ正解。しかし、Aブロックの"ヒジテツ"がどこかえ消えた。で、残ったのは金沢代表の鷹嵐。相撲です相撲！
これで、すべてオレの計算が狂ってしまった。

各ブロック優勝者4人が激突！

準決勝はA対B、C対Dで行われることになった。そして準決勝第1試合、東京のちび太VS石川県の栗田！
ステージはアキラ道場。リングアウト勝ちを得意とするちび太。それに対し、まったく未知の世界の鷹嵐。
試合の流れは完全に鷹嵐にあり。ひいひいでちび太は1本取るが、4ラウンド目、あのリングアウト勝ちの多いちび太が鷹嵐に最後"髷龍"を出され、ガードしたものの押されてしまいリングアウト負け。これで鷹嵐が駒を進めた。



準決勝開始前。ちび太の表情に余裕が見える。が、しかし。

反対側のC対D。名古屋の大須アキラと横浜アストロの

無差別クラス

地区	選手／キャラクター
熊本・大分地区	しんちゃん／リオン
茨城地区	カケオ・ホークフィールド／ウルフ
新潟地区	古式不動産アキラ／アキラ
石川・福井・富山地区	栗田　鷹嵐
大阪・滋賀・京都・奈良・和歌山地区	みくりやシュン／シュンディ
広島・島根・鳥取地区	学ランカゲ　カゲ
神奈川地区	張五飛　サラ
西東京・山梨地区	インナハシャッキー／ジャッキー
西東京・山梨地区	明大前ちゃっきー　ジャッキー
神奈川地区	スナック葵　アオイ
群馬地区	影くん　カゲ
東東京地区	マスク・ド・ヒシテツ　ジャッキー

ブロック優勝：栗田

地区	選手／キャラクター
東東京地区	小嵐モン二郎／アオイ
千葉地区	ティナー　アキラ
南北海道地区	登別カゲ　カゲ
西東京・山梨地区	ちび太／リオン
長野地区	悪魔パイ／パイ
栃木地区	3代目宇都宮ラウ／ラウ
東東京地区	ビーサンアキラ／アキラ
千葉地区	フジムラウ／ラウ
大阪・滋賀・京都・奈良・和歌山地区	百アキラ　アキラ
香川・徳島地区	RYU／アキラ
福岡・佐賀・長崎・沖縄地区	矢永ジャッキー／ジャッキー
岡山地区	しばきたおしウルフ　ウルフ

ブロック優勝：ちび太

地区	選手／キャラクター
埼玉地区	グレチキサラ／サラ
宮城・山形地区	ジョイントアキラ／アキラ
青森地区	フジタク　ジャッキー
愛知地区	オヤジジャッキー／ジャッキー
岐阜地区	英京ラウ／ラウ
埼玉地区	DoN-どる／ジャッキー
静岡地区	シャルル／サラ
神奈川地区	アストロジャッケイ／ジャッキー
岩手・秋田地区	イノーズラウ／ラウ
西東京・山梨地区	大島ジャッキー／ジャッキー
福島地区	キャシャ夫／カゲ
山口地区	徳山ジャッキー　ジャッキー

ブロック優勝：アストロジャッケイ

地区	選手／キャラクター
福岡・佐賀・長崎・沖縄地区	マグナムリョウマ／カゲ
福岡・佐賀・長崎・沖縄地区	ニャン兄　カゲ
兵庫地区	S.O.S／サラ
福岡・佐賀・長崎・沖縄地区	フレーケル男爵／ジャッキー
北北海道地区	素人／カゲ
愛知地区	大須アキラ／アキラ
宮崎・鹿児島地区	ドラジャー／ジャッキー
大阪・滋賀・京都・奈良・和歌山地区	天満パイ／パイ
東東京地区	セガール／ウルフ
三重地区	ニケ／ジャッキー
愛媛・高知地区	トーマス岡田／ラウ
大阪・滋賀・京都・奈良・和歌山地区	ダイ／ジャッキー

ブロック優勝：大須アキラ

無差別クラス準決勝～決勝

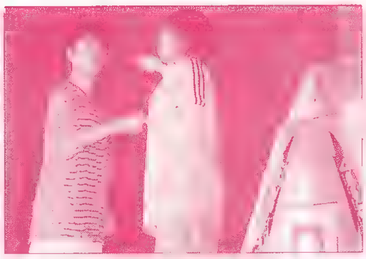
準決勝		優勝		準決勝
栗田 タカアラシ	対	栗田	対	大須アキラ アキラ
ちび太 リオン				アストロジャッケイ ジャッキー

キャサ夫の ON AN AN G どんな感じ？

ま、俺が出てたら勝ってたけどね（ウソ）。

激突だ！

こちらは完全なアストロペース。まだ若い大須アキラ（まだ18歳、ちなみにアストロは19歳詐欺くさい！おまけに最年少はちび太15才）いいとこなしでストレート負けで敗退。ということで、決勝は鷹嵐



挑発し合うアストロと大須ノキラ。

対ジャッキーという非常に組み合わせがきつく、誰もが「またジャッキーが優勝か…ま、安定だね」と心に思う。

そして決勝戦が…。下P、肘、下P、肘、PP、肘とアストロは単調な攻撃。完全に"緊張"している様子。それに対し鷹嵐はドカン！（半分）ドカン！（半分）と一気に2－1とリーチをかける。

そして第4ラウンド、腰が引けて逃げ腰になっているアストロに対し、下Pからの飛燕爪がモロカウンターで2回ヒット！エクセレント勝利!!

石川県金沢代表の"石田真一"氏、リングネーム栗田



見事鷹嵐で優勝した石田氏。この結果を誰が予想しただろう。

さんが見事優勝した。

「地方代表のため、東京・大阪などの強豪に研究されていなかったのが勝因です。それだけに次回は苦戦するでしょう」とは、本人のコメント。確かに次回はきついでしょう。

しかし、考えてみると準決勝リオン戦では2回のエクセレント。決勝では最後がエクセレントと計3回のパーフェクト勝利。オレが思うに起き攻めの二択、投げと打撃がすべて当ったのが大きな理由だと…。

ジャッキー戦では肘ガード後、キャッチ投げを多用。今回のVF3鷹嵐の記事を読んでもらえば分かると思うが、キャッチ投げの利用価値は大きいです。

石田氏は金沢市の方で普段は、金沢工業大学近くの"扇ヶ丘レジャーセンター"の常連。ていうか、店員でもある。今大会では優勝したが、実はスコアラーでもあり、格闘、シューティングなどゲーメスト"めざせハイスコア!!"でも数々の全国トップを取っている。こちらの世界ではかなり有名な人だ。最近スコアを狙うものがないから対戦に走ったのかな？

まあ、なにはともあれ鷹嵐の優勝には度肝を抜かれた感じです。ギャラリーとして参加したオレ自身も今までで一番面白い大会でした。

キャサ夫のイベント情報

夏のせいか、キャサ夫を思い出してくれたヒトが多いみたい。なんで夏に思い出すのかはわからないけど、嬉しいな。1カ月イベントが入らなかったりすると、落ち目のタレントになったみたいで寂しいんだよね。まあ、何はともあれ仕事が来て良かった、良かった。

8月31日（日）午後5時～ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302
075（251）2333
VF3の3on3と対戦会

9月14日（日）午後3時～
アミューズメントスタジアム
岩手県花巻市4丁目3-21-16
0198（22）6831
共演者：ちゃっきー
バーチャ3対戦会ほか

地元のみんなと対戦できるのを楽しみにしてるんで、ぜひ遊びに来てちょーだい！待ってま～す!!

変われなかったキミも

WORKS THE MENT

DISC BOX

今号の新作情報

カプコンゲームサウンドトラック ヴァンパイアセイヴァー



1997年8月21日発売
ビクターエンタテインメント
CD：VICL-60098（2枚組）
価格：￥3255（税込み）

ダークな世界の対戦格闘ゲーム「ヴァンパイア」の第3弾「セイヴァー」のCDが発売された！今作品は、BGMを一新したものなので聴きごたえは十分！その収録数は83トラック！この中には効果音や声、さらになんと未使用のヴォイスも収録されている！2枚組ですからねぇ！

ゲーメストビデオ 鉄拳3



1997年9月16日発売
新声社
VHS：GV-39
価格：￥5800（税抜き）

ナムコの最新対戦格闘ゲーム「鉄拳3」の攻略ビデオが登場する！新声社から出るこのビデオ、プレイはもちろんゲーメストのライター陣！今回もビシッ！と見せてくれます！これでさらに強くなる！



ずるずる

［ＮＺ（ニュージーランド） スキー報告'97 Vol.1］
いつもは8月下旬に行くNZなんだけど、今年は7月下旬に変更。日本でいう1月から2月といったところ。当然季節は冬だ！今年も現地で4日間滑るスケジュールで行ったんだけど、天候は不安定な時期のため、1日中晴れる日は1日しかなかった。バッチリ練習していったんだけど…あ、あれ？

TOP10 7/1〜7/31 ㋖屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	–	144	鉄拳3アーケードサントラ	WS	WSCAX-10001	￥2718
	2	–	128	センチメンタルグラフィティ 星野明日香	NA	NACG-1008	￥1456
	3	–	92	センチメンタルグラフィティ 安達妙子	NA	NACG-1007	￥1456
	4	–	74	センチメンタルグラフィティ 保坂美由紀	NA	NACG-1009	￥1456
	4	–	74	SNKサウンドコレクション ナコルル	PC	PCCB-269	￥1456
	6	–	69	DARIUS外伝 THE LAST KISS	TA	ZTTL-13	￥2429
	7	–	52	SNKサウンドコレクション 草薙 京	PC	PCCB-269	￥1456
	8	–	40	メタルブラック	TA	ZTTL-12	￥2429
	8	–	40	悠久幻想曲	PC	PCCB-270	￥2427
	8	1	40	月刊ときめきメモリアル No.12	KR	KICA-7748	￥2136
ビデオ BEST10	1	1	120	バトルガレッガＶＴ	SS	GV-27	￥5800
	2	2	95	ストリートファイター III	SS	GV-36	￥4800
	3	5	70	レイストーム	SS	GV-30	￥5800
	4	–	60	X-MENvsストリートファイター	SS	GV-31	￥5800
	4	5	60	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SS	GV-35	￥4800
	4	8	60	ストリートファイター EX	SS	GV-34	￥4800
	7	2	52	ヴァンパイアハンター	SS	GV-27	￥4660
	8	–	32	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	￥4800
	8	–	32	ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996	SS	GV-32	￥2800
	8	–	32	バーチャファイター3 パイ・チェン	CO	COVC-4883	￥2980

PC:ポニーキャニオン KR:キングレコード VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社 TE:東芝ＥＭＩ RE:メディアレモラス TA:タイトー
CR:コロムビアレコード BM:ＢＭＧビクター NA:ＮＥＣアベニュー
WS:ワンダースピリッツ

CD＆ビデオトップ10

CD編

来ました！鉄拳3！注目点は、ビクターからの発売でないところ（買う人はとくに考えてないかそんなところは！）。

盛り上がっているのは2、3、4位のタイトル。流行モノというところかな？

次の集計は8月いっぱいなので、かなり動きがありそう。

ビデオ編

オイオイ！と思えるのが1位のガレッガ！もう止められないってところですかね！でもこれって他に強い（攻略性のある）ものがないってことも言える。

ストIIIもがんばってはいるものの弱いらしい。続編で巻き返しができるか（先の話）。

今号のオススメタイトル

今回のオススメCDは、ここ最近で私が一番ハマっていた対戦格闘ゲーム「ヴァンパイアセイヴァー」だ！



「ヴァンパイアセイヴァー」
ビクターエンタテインメント

前2作は、基本的に同じなので変化はなかったが、今回の作品は一新されたものなので、聴くものすべてが新鮮！

キャラクターの色で今まで展開していたが、今回はステージの色で展開！より世界観が明確になったという感じがする点がポイント。残暑はこれで乗り切るとしますか！

うーむうーむといつも思うのだが、やはり商品は売れなければ企画はされない！

私の担当ジャンルであるドライブ系はビデオは出な〜い。

まあ市場が狭いということが原因なのだが、でもそれがスゴければバトルガレッガのように売れる（シューティングゲームでも！）はず。

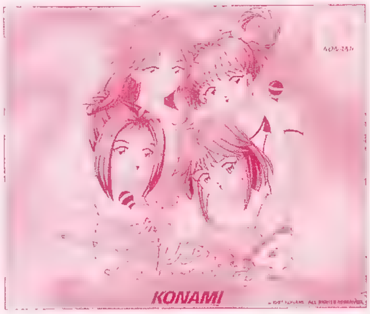
いかがなものでしょうかみなさん、ドライブものって。

声が多ければ現実も…なんとか出したいよね！



「バトルガレッガ」
新声社 GV-27

ときめきメモリアル ボーカル・ベストコレクション4



1997年8月21日発売
コナミ（キングレコード）
CD：KICA-7785～6
価格：￥3568（税込み）

ボーカルコレクションの第4弾が発売された！このCDに収録されているのは、「月刊ときめきメモリアル」のNo.1～6と「'97春の増刊」の中のイメージソングと、新曲2曲、さらにボーナストラックとして長沢ゆりかさんと丹下桜さんの曲！全曲で2枚組となっている！

プレイステーションサウンドトラック001 ゼビウス3D/G+



1997年8月20日発売
ワンダースピリッツ
CD：WSCA-00001（3枚組）
価格：￥3670（税込み）
特典：特製プレミアムカード同封

ナムコの看板シューティングシリーズ「ゼビウス」の最新版「ゼビウス3D/G+」のプレイステーション版のBGM集が発売された！ビックリするのは3枚組という点！これからもわかるように、曲数は…すごいです！特典としてプレミアム（特製）カードが2枚付くぞ！

アーケードサウンドトラック003EX アルマジロレーシング



1997年8月20日発売
ワンダースピリッツ
CD：WSCAX-10003
価格：￥2854（税込み）
CDエキストラ仕様

トラックボール1つでコントロールするナムコのコミカルレーシング？ゲーム「アルマジロレーシング」のBGM集が発売された！このCDはパソコンで映像も楽しめる！（Mac、Windows両対応で）特製プレミアムカードが２枚付いてくる。



この年末のコンピレーションアルバム「Tiny Angel」のレコーディング中です。
これはジャケット撮影。念願の羽根をつけてもらって、ちょっぴり緊張してマス



小森まなみの素敵に Love for You

ゲーメストプリゼンツ

小森まなみ PROFILE
10月16日生まれ
血液型B型　東京都渋谷区出身
趣味：月光浴、クッキング、イラストを描くこと、ヒューマンウォッチング
■声優活動
「フォトジェニック」（SS、PS版）
「ドキドキプリティリーグ」（PS版）
「海腹川背・旬」（PS版）
「キューブバトラー」（SS版）

Q やぎたん　マミさん今晩は。アニラジグランプリP.26～27に「ドキドキON AIR」が紹介してありましたね。おかげでゲームの内容のほうはくわしくわかりましたが、かんじんの発売日は決まっていないのでしょうか？
（L.N.手品師見習い [illegible]）

A ハイ、発売日は8/12日に決定した[illegible]…ということは、この本が出てる頃には[illegible]されてる訳ですねェ。ラジオ番組制作シミュレーションゲームなので、やったら一番のりでマミまで知らせてくださいネ。

Q マミ姉、こんにちは！ラジオで読まれるともらえる「LOVELY CARD」が出来たと聴きました！っということで、早速どんなのかこの場で見せてください！
（埼玉県　木魚）

A ♡ハイ！これです。見てくださーい♡かわいくて、元気がでるでしょ?!



P.S.載るとサイン付きテレカがもらえるそうですが、トラッチがサインするの？マミ姉がサインするの？悩んでしまいました。っていう事で疑問が解けんので、テレカください。これで事件解決！めでたし、めでたし…。
♡ウフフ。サインはね、2人のサイン[illegible]

番組オープニング・テーマ
Love For You
～あなたを知りたい～

作詞：小森まなみ
作曲・編曲：池間史規
コーラス：A・S・R　高橋直純

ちっちゃな元気　ポケットにつめこんで
青い信号シグナル　駆け出した手を振って
空の五線紙　描くメロディたち
新しい風　ほら　背中を押すの

めぐりあえたあの日から
湧き上がる優しい力
マイクの向こうに今夜
あなたが待ってるから…

声が聴こえますか!?
もっともっと聴かせて
壊れかけてた夢と
ときめきほら　あふれてくるよ
声が聴こえますか!?
もっともっと聴かせて
心の扉　あけて
素敵にLove For You

小さな森のないしょ話

み[illegible]夏の思い出できたかなァ[illegible]は終わってる?!
ウフフ。社会人になって一番(?)よかったのは、この時期宿題の心配しなくていいことなのよね。でも、みんな頑張ってね。必ず、私たちみたいに「しなくていい時期」はくるんだからね。…とはいえ、社会に出れば出たで、悩むことはたくさんあって、実は今ワタシ、けっこー落ちこんでるんです。"B型だから寝てりゃー治るよーん"とか言われつつも、核爆クラスのがドカンドカン落ちてくると、なかなか上がれなくてね…。ついにきのうはスタジオで泣いてしまいました。
どうして？って、聞かれても、ごめんね。今はラジオでも誌面でも言えないんだけど。機会ができたら必ず言うから、待っててね。
でも、どんなにつらくても、逃げることだけはしたくない。苦しみも悲しみも、全部かかえこんで、うーんと落ちこんで答えをみつけたら歩き出すから…。時々ね、とても敏感なリスナーさんがいて、ラジオの声のトーンからわかるらしく「悩みがあるんでしょ?!頑張ってね」というお便りが届いて、ドキッとしつつも、嬉しくてまた泣けちゃったりするんだ。
だからきっと頑張れるんだね、人間って。ひとりじゃないって思えた時から強くなれるもんね。小さなワタシは、いつもいつもそうやって誰かに支えてもらって歩いてきた気がするなァ…。
8月31日は、この番組初のイベント。今、こんな気持ちだから余計みんなに逢いたくてたまらないのみんな歌ってくれるかなァ。みんな笑顔をくれるかなァ…
ひとりじゃないって、うんと感じて、きっとワタシ立ち上がれるよねっ。
キミニ　アイタイ

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！

放送局&放送時間

（東京）文化放送・QR　毎週金曜26：00～26：30
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜25：10～25：40
（名古屋）東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30～24：00
（博多）九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00～24：30
（札幌）STVラジオ　毎週日曜23：30～24：00
（仙台）東北放送・TBC　毎週金曜23：00～23：30
※（山形）山形放送　毎週木曜23：00～23：30
（福井）福井放送　毎週火曜23：00～23：30
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります



トラッチからの秘密情報

♡8月31日に杉並公会堂で行われる「Love for you」のイベントに、このゲーメストをもってきた人、先着10名様に入場券をプレゼント！8月31日の12時に、入り口付近のトラッチのとこまできてネ。

★お詫び★　特製テレカの発送が遅れています　もうしばらくお待ちください。

CAPCOM 岡本吉起の福 まるふくコーナー



今号のお題 「マイナーチェンジにも五分の魂」

Yoshiki OKAMOTO Presents MARU-FUKU Corner

どうも、ゲーメスト読者の皆さんこんにちは。岡本吉起です。現在わたしはカプコンというゲームメーカーで、開発本部長という仕事をしてます。今回からゲーメストさんにプレゼント付きのコラムを連載させていただいて、ウチの仕事に関係あることないこと、色々書きますんで、よろしく。

さて、実はわたしは映画ファンです。この夏も例によって、色々と映画を観てきました。洋画邦画ひっくるめてクソから傑作まで山ほどあったわけですが、やっぱ一番ボロい商売してやがんな～、と思ったのは、ちょっと前の「スターウォーズ特別編」三部作ですな。20年も前の映画にチョイと撮り足しを混ぜたもんが、世界中でガバガバ客を呼んじゃうんだもんね。しかもこの少し前には、ビデオで「リニューアルサウンド版」なんてのを出して稼いでたもんなあ。これって、ウチの「ストII」「ダッシュ」「ダッシュターボ」なんかと、まるっきり同じ手口でしょ。

そもそも、この「スターウォーズ」を撮ったジョージルーカスって野郎は、「フラッシュゴードン」だの「アーサー王」だの「隠し砦の三悪人」だの「宇宙戦艦ヤマト」だのの要素を組み合わせて大ヒット作を考え出したわけで、マネの王様ですな。なあんて言うとバカにしてるみたいだけど、これは結構スゴイ事ですよ。いま流行ってるモノの要素を組み合わせて話を作るのはタダのパクリだけど、忘れられたモノからうま味を引き出す方法を見つけたんなら、そりゃあ立派なオリジナリティだもんね。

今度の「特別編」のダッシュ商法にしたって、ただ何となく稼いでるわけじゃない。当時実現できなかった部分をやり直した上で、99年の新作に向けて資金を集めようってんだから、志は決して低くないです。新作を観たいと思ったら、気持ちよく乗せられて、貢いでやるのが客の心意気ってもんでしょう。

言いにくいコトをズバッと言っちゃうと、カプコンのダッシュ商法にもそういう面があるんですよ。最近のウチのアーケードゲームってのは、アニメーションは細かいわキャラクターは多いわ画面はハデだわで、開発コストが、数年前の何十倍にもなってます。それ一作だけで終わったら、ヘタすりゃ赤字。違ったことを試みる余裕なんか、なくなっちゃうわけです。だから、一本新作を出した後は、いくつもいくつもマイナーチェンジを重ねる。もちろん、金儲けだけじゃなくって、やり残したことに再挑戦って意味もありますから、関わったスタッフは制限の範囲内で、いつも全力を尽くしてます。時間がなくて欠点が直せない場合には、それを上回るインパクトを盛り込んで楽しんでもらう、とかね。

YOSHIKI OKAMOTO 福 PRESENTS

もちろん、皆さんは金払ってゲームしてくれるお客さんなんだから、作り手の事情を察しろとは言いません。でも、マイナーチェンジにも魂がこもってるんだってコトとか、その売上が斬新な次回作の開発資金になるんだってコトとかを知ってもらえたら、より一層心に余裕を持ってプレイできるんじゃないかと思うけど、どうでしょ。

さて、お待ちかねのプレゼント。無数の「ストII」シリーズで稼いだ金をつぎ込んで作った新作（といってもずいぶん前だけど）、「ストIII」のユン＆ヤンにちなんで、スケートボードをあげましょう。岡本本人が何度か遊んだ激レアの品で、なんと裏面には、カプコンが誇る絵師、西村キヌのサインイラスト入りだぁ！　これと、アメリカで買ってきた「スターウォーズ」のポストカードに、岡本ほか社員数名がラクガキしたものをセットにして、1名の方に贈ります。ご意見ご感想と一緒に、以下の宛先まで待ってま～す。



〒101 東京都千代田区神田神保町 1-26
新声社 ゲーメスト編集部
「岡本吉起のまるふくコーナー
9/30号スケボープレゼント」係

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

即売会や同人誌の商業通販なども充実してきた昨今、このコーナーの意義も、当初の通販で買えるゲーム同人誌の紹介というものだけではなくなっていると思う。他にはない、信頼できる審査眼と、内容の神髄を表すコメントが必要だ。幾らかでも実現できているだろうか。精進せねば。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、10月15日発売号締め切りは9月5日、10月30日発売号締め切りは9月20日必着です。
☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金＆送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（11月15日発売号までに）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者への一言（37文字以内）。
☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

屈折K2



ポリブクロ団…。発行B5判オフ76頁表紙カラー。1400円分の無記名小為替にて。
「京と庵中心のKOF本。ギャグありシリアスありの2人のFANのための本です♡」
4頭身系京＆庵ショートギャグと8頭身系庵シリアス。物語る部分の不足と値段の高さが気にかかるが、同人誌購入初心者から中堅さんまでOK。手抜き度はかなり低い。
（〒461 愛知県名古屋市東区葵1-17-17 佐伯香子）

HS199X

元祖！おやぢ屋大帝国発行B5判オフ48頁表紙カラー。600円の無記名小為替＋270円切手にて。
「ハングドマンにホレて出してしまったバカ本でーす♡」
エロファント♡↔ハングドマン風味の性格破綻ギャグ本。まともで苦労するのはフォーチュン、ハングドマンたち。
（〒230 神奈川県横浜市鶴見区朝日町2-89 パークハイツ613 中垣陽子）

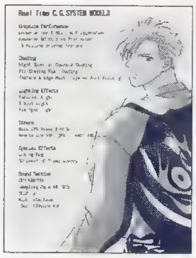


SMILE to ME



自然体ヒロイン発行B5判疑似オフ24頁表紙カラー。300円の無記名小為替＋190円切手にて。
「ケンスウ♡アテナ本です。純な恋愛のひとコマを描いてみました」
ラブコメ本。ここまで直球なほのぼのカップルは、ほかではなかなか見られません。
（〒920 石川県金沢市森山1-6-18 山本薫）

MODEL 3



レゾネ発行A5判52頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替＋190円切手にて。
「あっさり風味の女性向VF本」
サラを取り戻したジャッキーだが、しかし……。というのがメインテーマ。㊥度、頁数ともにあっさり風味。
（〒020-91 岩手県盛岡市盛岡中央郵便局私書箱86号 レゾネ）

春夏秋冬



いもむや本舗発行B5判オフ28頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋270円切手にて。
「館林・ヒナ・詩織・メグ中心、安心して読める漫画です」
ときめきなネタが主。しかしなぜかメグだけブラックギャグ。描き分け、デッサン、仕上げなど課題は多いが、かわいらしさは出せている。
（〒593 大阪府堺市深井中町1867-4 永島方「いもむやG」）

花見で一杯



いやん・ばか庵発行B5判オフ28頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋270円切手にて。
「ほぼオールキャラのすっとばしたギャグ」
サクラ大戦ショートギャグ二人誌。大神ネタが多め。これを伝えたい、という芯の部分が弱いが、複数持つサクラ大戦本の中の一冊になら吉。
（〒192 東京都八王子市緑町29 第3緑荘C-201 辰巳佳世子）

DUG FOR LOVE



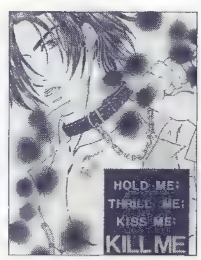
秋山姉妹社発行B5判オフ32頁表紙カラー。400円の無記名小為替＋270円切手にて。
「庵×京。甘々やおい本です。酔ってる庵が見たい方に(笑)」
絵、話ともにメリハリが弱く、また描けている世界が主観的すぎて狭い。が、恋に患う京とのろける庵によるソフト㊥好きにはよさそう。14禁。
（〒914 福井県敦賀市曙町5-2-203 原千佳子）

I WANT IT ALL



D.E.JUNK発行A5判オフ132頁。1200円分の無記名小為替＋240円切手にて。
「偏執狂の京と、京に監禁された庵の、京×庵長編マンガ本です」
自らが内包する狂気を、監禁した庵との接触のうちに見つめなおす京。淡白な演出とたっぷりの頁が良いバランスで、一気に読める。16禁。
（〒243-04 神奈川県海老名市今里182-4 中田方 G係）

HOLD ME:THRILL ME:KISS ME:KILL ME



QP発行B5判64頁表紙カラー、1000円の無記名小為替＋270円切手にて。
「KOF96庵×京本。18禁本ですが㊥より二人の気持ちを読んでほしいです」
見開き単位での画面構成、ペン線の洗練、仕上げ技術を課題にすべし。力強く話を描いているのはよい。18禁。
（〒814-01 福岡県福岡市城南区七隈2-6-16 松尾方 QP係）

すべてバイス



KKI発行B5判コピー64頁表紙色上質。600円の無記名小為替にて。
「いまだにバイスが忘れられない人へ。受がメインです」
テリー×、マチュア×など。童顔巨乳なバイスが特徴、画面がまだまだ汚いのが課題。無駄ネタも多いが、部分的なH度は上がってる。18禁。
（〒471 愛知県豊田市逢妻町3-1-67 平田淳也 KKI）

●8月15日号掲載の『アナコンダ』の申込住所に間違いがありました。住所中に「富岡町」とありますが「富岡東」でした。申し訳ありません。

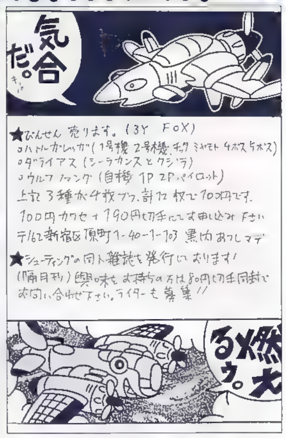
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。ミュージックテープ、フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合がありますので、内容にご注意ください。またハガキの端は印刷に出ないので、端5ミリ以内に住所などが書いてあるハガキや、小さすぎる字で書かれたものは、掲載できません。

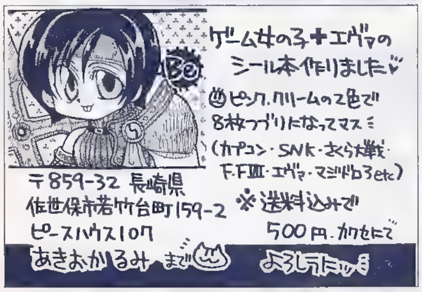
伝言板





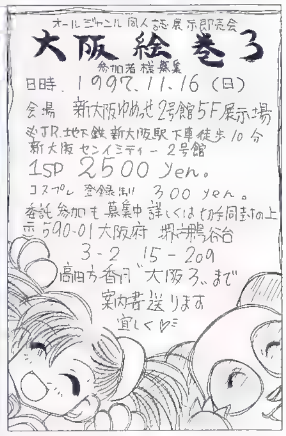
















俺が正義ってハナシですよ

ゲーマー最終形態 ARCADER

第4話

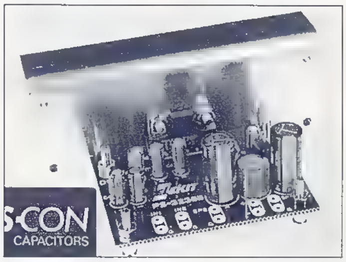
アーケーダーZ

「連射装置への道！いきなり工作編・一発め」の巻

これから数回にわたって、工作編を展開します。アーケーダー環境は、はっきり言って既製品に頼ることはできまへん。となれば、必要な装置は自分で作るしかありまへん。これは、「連射装置」に代表される"アーケーダーウェポン"自作のための第一歩なのだ。今回は手始めに、「初心者向けのアンプキット」を教材として扱っていくぞ。これなら簡単そうだしな！ワイはやるでー！

担当：マウント虎
協力："まいっちんぐ"長谷川
"マホニー"金子

今回教材に選んだのは、株式会社イーケイジャパンのアンプキット。説明書もまあまあ親切で、内容もシンプル、さらに価格も2千円台という、ワリと手軽なものだ。とりあえずコイツを使って、回路図の見方に慣れ、回路というものに対する抵抗を無くしていきたいと思う次第であります。



キットの内容は…

さて、さっそくキットの内容を見ていこう。このアンプキットは大ざっぱに言って、「コンデンサー」「IC」「プリント基板」で構成されている。

まずはコンデンサー。2種類あります。

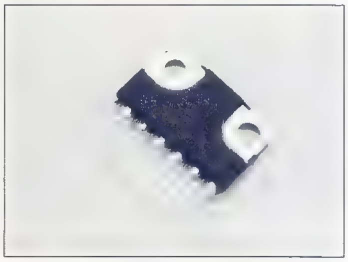


「マイラコンデンサー」。極性（プラスとマイナスの区別）がない。



「電解コンデンサー」。黒い線の入っているほうがマイナス極。

とりあえずここではコンデンサーの仕組みとかそんなのは考えなくてもいいよ。で、次はIC。見た目はこんなの。



「ICTA7270P」。いわゆるIC。これが勝利のカギである。

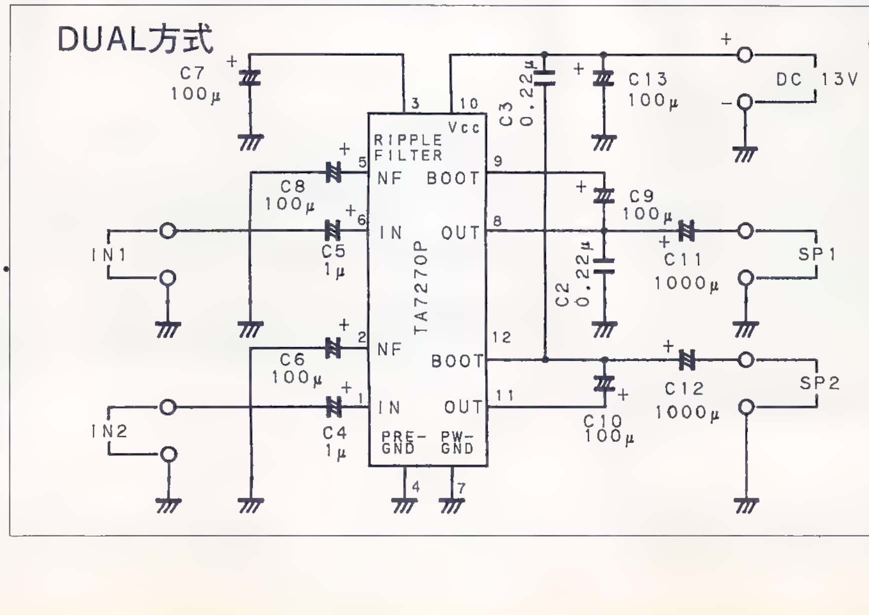
ICについての詳しい説明は次回ってことで。

回路図に挑戦！

これらの部品がキットには入ってるわけだけど、部品の仕組みとかが分かんなくてもキットを組むことは超可能。アーケーダーZではこのテのものに慣れることを最優先して、とりあえずキットづくりに着手してみたい。

そんな感じでまずは回路図とやらを見てみたオレだった。(ここで右下の図を見よう!)

まずはこれを見れ。



トゥッハァ!なんじゃこりゃあ!オレみたいな文系人間には、こんな紋様理解不能!助っ人の長谷川さ〜ん、金子さ〜ん、たーすーけーてー。

長谷川（TMファクトリー）：長谷川です。基板買ってね。

金子（ゲームセンターディスコ）：金子です。ゲーセン来てね。

ちょっと見てよ、この図。ていうか壁画?ナニこれ。

長谷川：アンプの回路図だよ。

金子：それもすこぶるシンプルな。

と言われましてもですね、伊勢原高校および専修大学国文学専攻マスメディア研究愛好会出身の当方としてはまったく分からんのであります。だから教えろ。

長谷川：ナヌ?そういう態度とるんだ。

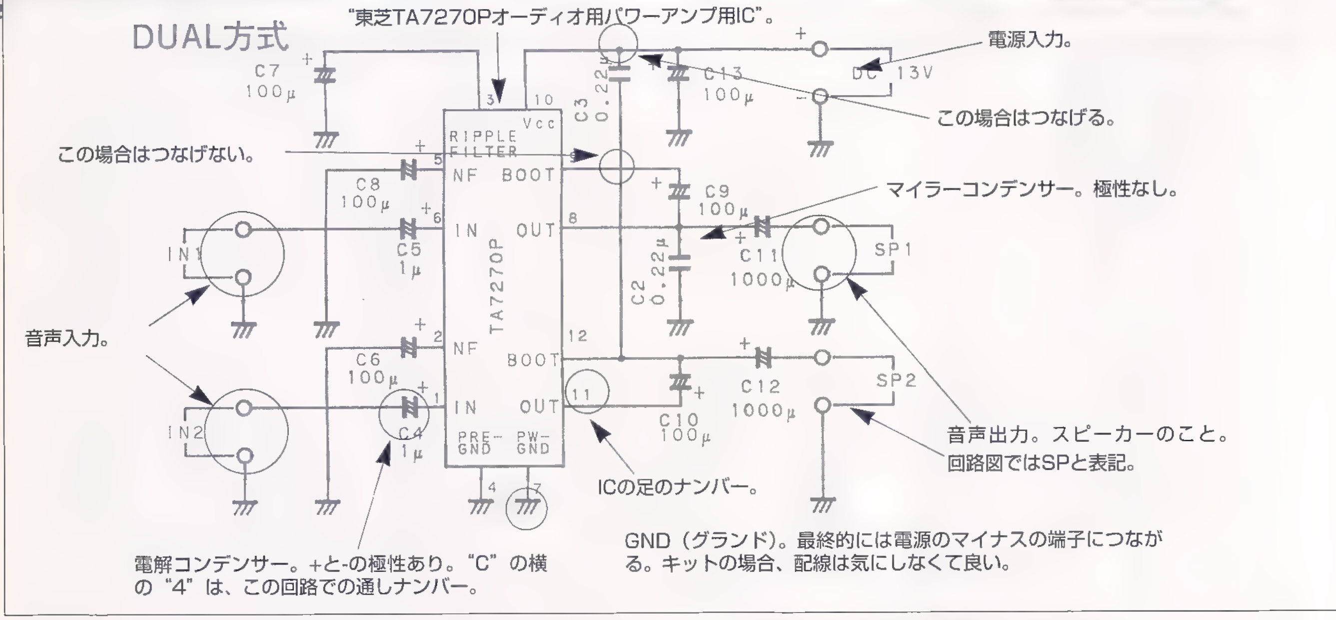
金子：そんなら考えがあるもんねー。

ウソです。今度基板買いますから。ネ、教えて。

長谷川：じゃ、教えてあげよう。

金子：ゲーセンにも来てね。

意外と簡単♪回路図ちゃん



長谷川：そもそもここでいうアンプってのは、簡単に言えば「小さな音声を増幅する装置」なわけ。

金子：この図で重要なのは実は、音声を回路に通して、出力するという部分。そして電源だけなんだよん。

長谷川：そゆこと。ところで回路図ってのは、要は「設計図」。各部品のつながりを記号化したものなのだ。だから各部品の構造とか仕組とかが分からなくっても、図のとおり組めば完成するのだ。

金子：あんまり難しく考えなくてもいいヨ。

ホント?なーんだ、大したことないじゃん。ビビって損したぜ。じゃ、諸君!ガゼンやる気が出てきたところでまた次回!チャオ!

次回アーケーダーZは10月30日号に掲載予定です。

記号	マーク	内　容
C		電解コンデンサー。極性あり。
C		マイラーコンデンサー。極性なし。
R		抵抗。極性なし。（この回路には使用していません）
GND		GND（グランド）。各所に点々としていますが、全部つながります。
DC		ダイレクトカウント。要するに直流という意味です。+と-を間違えないように気を付けよう。

また、某ソフトハウスの為にマシンを買っちゃいました。テヘッ。
きっと今頃『かえるにょ・ぱにょ〜ん』三昧のはず。ていうか、
その前におうちへ帰りたい（泣）

追記：あのトレカは当然「買い」でしょう！

AMショー開催迫る!!
先着でチケットをあげちゃうぞ

秋の新作アーケードゲームが一堂に会する大イベント、『第35回アミューズメントマシンショー』までついに一カ月をきった。気になる一般公開日は、9月20日・21日の二日間で、詳しくは次の通り。

場所：東京国際展示場（東京ビッグサイト）東4〜6ホール。〈危険防止のため入場制限を実施する場合あり〉

開催時間：20日(土)は9時30分〜17時（入場は16時まで）、21日(日)は9時30分〜16時（入場は15時まで）。

入場料：大人（中学生以上）が2000円（前売り1700円）、子供（小学生）は1000円（前売り800円）、料金は消費税込み。

さて、当日まで待っていられないという君に前売り券の入手法を伝授しよう。おおまかに言って二通り。チケットぴあ・チケットセゾン・CNプレイガイド等のチケットセンターで購入できるほか、首都圏のローソンチケット・ファミリーマート・am pm・ダイエーOMCプラザ等のコンビニでの購入も可能だ。ちなみに前売り券の販売は9月15日までなのでお早めに。

そして今回は特別に、このチケットを35組70名にプレゼント。欲しい人は今すぐ「インフォメAMチケット」係までハガキで送ってくれ。

開催も近いし先着順での発送になるので、さあ急げ！

臨海副都心線 ＜ＪＲ・有楽町線新木場駅＞	約5分	国際展示場駅
臨海新交通臨海線“ゆりかもめ” ＜ＪＲ新橋駅＞	約20分	国際展示場正門前駅
都バス（東16系統）＜ＪＲ東京駅(八重洲口) 有楽町線豊洲駅＞	約35分 約15分	東京ビッグサイト
都バス（虹01系統）＜ＪＲ浜松町駅＞	約25分	東京ビッグサイト
都バス（海01系統）＜東西線門前仲町駅 有楽町線豊洲駅＞	約30分 約15分	東京ビッグサイト
都バス（海01系統）＜ＪＲ・有楽町線新木場駅＞	約15分	東京ビッグサイト
水上バス ＜日の出桟橋＞	約25分	有明客船ターミナル

OTHERS

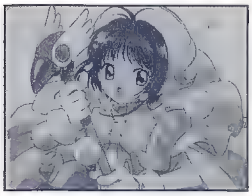
キミのパソコンをさくら色にしてあげる

雑誌「なかよし」で連載中の『カードキャプターさくら』が、アニメ化に先立ちWindows／Mac用（ハイブリッド版）CD-ROMとして発売されたぞ。

この「カードキャプターさくら〜はじめましてさくらです〜」にはアニメの設定資料やアラーム機能、スケジュール機能付き壁紙やスクリーンセイバーが収録されている。さらには特製のマウスパッドまでついているという、さくらファンのスタートダッシュにはもってこいのアイテムだ。

今まではイベントでしか買えなかったが、この号が発売される頃には書店などで見かけることができるはずだ。

価格は5800円（予価）で講談社から発売。



これがジャケットイラスト。アニメ版の期待も高まるね。

PUSH

ときメモ専用ゲーセンついに登場!!

もう知っている人がいるかも知れないが、新宿に強力なアミューズメントスペースが登場したぞ。

今から紹介する『ガウディオ』は、地下1階〜地上9階の各階がビアホール、ゲーセン、プリクラハウス、カラオケ、まんが喫茶といったフロアで構成されている。

その中で異彩を放っているのが7階の『ときめきハウス』だ。なんとここでは、個室に「おしえて Your heart」が設置されており、自由気ままにプレイすることが可能なのだ。しかも、このフロアではコスプレ自由なので、かなり倒錯したプレイも可能!?

ちなみにかわいい店員さんもコスプレしてる(!)ぞ。

興味のある人は、94ページを今すぐチェックだ。



通常スペースもこの通り。ときメモ一色って感じですね。

PUSH

秋の新番組でも大活躍だしぃ岩男潤子の小特集みたいな

声優界屈指の歌姫と呼ばれる岩男潤子。チケットが即完売となった彼女のライブ、もといコンサートビデオの発売が決定した。

今年3月に東京で行われた「岩男潤子 青山劇場コンサート〜約束〜」の本編はもとより、会場入り、リハーサルの風景までもが収録されている。

舞台に立つ彼女が真実、幸せそう歌っている風景は、ファンならずとも必見（必聴？）だ。行けなかった人はもちろんのこと、その調べに感動した人もその思い出にひたるのにオススメだ。

総収録時間は120分。これで価格が5500円（一般販売価格）はお買い得といわずして何とする！て感じだ。

8月下旬から一般販売が開始されるが、まずは便利な通信販売を使おう。なお4000本の限定販売なので、この機会を逃さないように。



リラックスタイムのお供にこの歌声をどうぞ。

◯郵便局から郵便振り替えで購入可能
（電話での予約は不必要）
口座番号：00180-5-570713
加入者名：オデッセーＡ係
料金：ビデオ代金5500円×希望本数＋送料500円
（3本を超えるごとに300円追加）
通信欄には「岩男潤子コンサートビデオ◯本購入」と明記
問い合わせ先：オデッセー
（03-3796-9999）
※振り込みから届くまで1カ月ほどかかるのでご了承ください

さて続けてもう一ついってみよう。前作から1年と2カ月。岩男潤子ファン待望のサードアルバムがついに完成。

今回は彼女の念願かない、谷山浩子によるプロデュースが実現。しかも、崎谷健次郎、いしいめぐみといった豪華作家人も参加、完成度の高さは折り紙付きといえよう。

『kimochi』と名付けられたこのアルバムには、等身大の岩男潤子の本当の気持ちが込められている。なかでも、彼女の初作詞曲である「パタパタ」は名曲の予感…。本人が「自然な自分を出せた」と語るこの曲、彼女の違う一面を知ることができるぞ。

この岩男潤子ニューアルバム『kimochi』は、9月19日ポニーキャニオンから3059円（税込）で発売される。お店で予約しておこう。加えてひと言、今回のジャケットは必見だ。

追加情報。岩男潤子が「本当のお姉ちゃんだったら良かったのに」と慕う、谷山浩子のデビュー25周年、そして1001人コンサート300回達成を記念してのベストアルバム『Memories』が9月3日に発売されます。2枚組全31曲のこのアルバム、こちらも発売前に予約して、確実に手に入れよう。

特別仕様ガンダムがキミのものに!!

プレゼント

たのしい夏休みも終わり、ブルーな君たちに送る熱い情報はこれだ！

『バンダイプラモデル・パワフルキャンペーン』。9月28日まで開催しているこのイベントの具体的な内容について触れてみよう。これはキャンペーン実施店でバンダイプラモデル500円以上の商品を購入すると参加が可能になり、購入時にもらえるスクラッチカードによって、ゼロカスタム賞、戦刃丸賞、ガンダム賞その他、各賞に設定された賞品が総計66万名に当たるというものだ。

さて今回は、ゼロカスタム賞としても用意されている「1／100ウィングガンダムゼロカスタム（特製メッキ&クリア仕様）」を100名様にプレゼント！

欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号及びプラモデルにして欲しいものを記入して、〒150-88東京都渋谷郵便局 バンダイ「プラモデル・パワフルキャンペーン」ゲーメスト係まで。宛先に注意してガンガン応募しよう。締め切りは9月16日、当日消印有効だ。



ちょっとだけRENEWAL INFORMATION



炎の造形ショー JAF・CONレポート

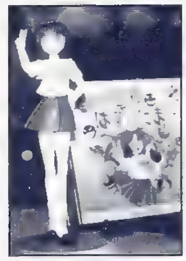
リポーター：けそ&マディトツ

毎年恒例となったホビージャパン主催のガレージキットショー「JAF・CON」だが、今年も去る7月20日、東京ビックサイトで華々しく開催されたぞ！

け「どうよ、今年のJAF・CONは？」
マ「やっぱ値段の高い奴はそれなりにエエもんが多かったな」
け「…なに当たり前のこと言ってんだよ。で、ゲーム関係のガレキはどうよ？」
マ「個人的にはフィギュア系にはコレと言ったものが無かったな。もっとバーチャロン系が多いかと思ってたんやけど」
け「確かにアーケード系の作品は少なかったな。でも鉄甲竜さんから出てたレオは出来が良かったね」
マ「あとオーラバトラー多すぎ」
け「…そりゃゲーム系とは関係ねーじゃん」
マ「しかしなぁ、やっぱ俺らのハートをガッチリキャッチしたんはアレやな」
け「…アレか」
マ「やっぱ快傑ズバット対決セットやろ。バーテン左京次やコック伊魔平もついとるんやで。シビれるわー」
け「みんな大好きなカーペンター陣十郎がいないのが残念だけどね」
マ「もっと各社からズバット対決シリーズ出してほしいわー」
け「…無理言うな」



バランスが素晴らしいレオ。他の三人も欲しい。



マニアックな所ではばずるだまの沢田まゆ。ディーラーはできるんの会さん。



これが問題の対決セットと宮内洋氏公認。



創造神さんで出展されていたズバッカー。シビー。



キミ専用のプリクラフレームを手にいれろ!?

去る7月6日、横浜アリーナにてサイキックジャンキーフェアⅡが開催された。サイキックフォース最後の大会と称するグランドマスター大会はキャラごとにマスターを決めて、さらにNOAとANT-NOAから代表をきめて大将戦と、ちょっと凝ったルール。肝腎の優勝者は新宿バーンとの高名な小川氏であるが、この大会でより目を引いたのはキャラごとのマスターに贈られたトロフィー。非常にセンスの感じられる一品であった。

他にも声優さんたちを交えたトークショーや影山ヒロノブ氏のライブ、そして当然のようにコスプレ大会、さらにはサイキックフォース2（仮）のプロモーションビデオ上映と、ジャンキーたちを満足させる密度の濃い1日であったといえる。しかも会場では、オリジナルプリクラフレーム（？）やZUNTATAライブチケットの先行販売、コスプレ撮影コーナーなどがあって、いろいろな客層が楽しめる内容だったぞ。

なんと今回、このコーナー用に特製プリクラフレームを戴いてきたので、これをプレゼントします。インフォメ「プリクラフレームちょーだい」係まで思いの丈を綴って応募してください。



コージも満足!! フレーム持参で旅行もいいかも。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第73回

文・4コマ／佐竹雅昭

いまや国民的レジャーとなりつつあるカラオケ産業。我らが王子も、当然好きかと思いきや…。



カラオケに挑戦

カラオケ産業も大変だろう。カラオケが流行り始めの頃は、1人1時間千円なんてザラだったのに、今ではどこに行ってもカラオケボックスを目にするようになった。

これでは価格破壊も当たりのはずだ。

1人1時間5百円なんてザラ。

場所によっては180円なんてところもある。しかもドリンク飲み放題ときている。

しかし、このようなところでの飲み放題は、注意したほうがいい。

コカコーラは気が抜けている。

オレンジジュースは甘すぎる。

チューハイ類のアルコールは薄い。

はっきりいって質は悪い。

悪酔いをするのは覚悟しなければならないだろう。

話は変わるが、最近のカラオケは色々な機能が付き過ぎだ。

ボックスに入って、リモコン装置を手に取っても使い方が全くわからない。

1つだけならいいが、時には2つもあるところが増えてきた。

ハモリ機能やら採点機能。

間違ってボイスチェンジなど押してしまったら、ひとときはウケるが、歌い続けるとシラケてしまうこともある。

こんな話もある。

オバさんたちが複数でカラオケボックスに入ったときの話。

リモコン装置を手にしたオバサンは使い方が全くわからない。一回目は店員が入力してくれたおかげで、なんとか表面上は納得したものの、もう次には、オバサンたちはチンプンカンプン。

結局1時間リモコン装置を触りっ放しで、時間切れ。

やっぱり今のカラオケボックスはヤングを対象にしているのだろう。

ゲーメスト読者たちはリモコン操作など朝飯前だろうが、年配の人たちにも、もう少し考慮してもらいたいものだ。

そのうちジイさんバアさん専用のカラオケも出るに違いない。

画面にはジイさんバアさんとのワルツやジルバ。

ロックやポップスの曲は3テンポぐらいゆっくりとなり、字幕も画面半分ぐらいの大きさで出てくる。

画面右下にはお姉さんが出てきて、大きく口の動きをしてくれる。

ドリンクも熱いお茶に、アルコールは養命酒でキマリ。

もちろんリモコンはオンとオフのボタンだけ。

ボックスの内装も変わり、和室にすれば良い。

ちょっとした庭園も作り、鎖につながれた子犬がワンと吠えるのもイキだろう。

静岡県　河島宏行君



ポエム

サンゾウ

遠吠えに
驚く孫も
ケツ出しかな
あぁケツだしかな
チャランボ
走って飛びヒザ
受ける技なし
淳ちゃんより
byさたやん

怪獣王子の部屋



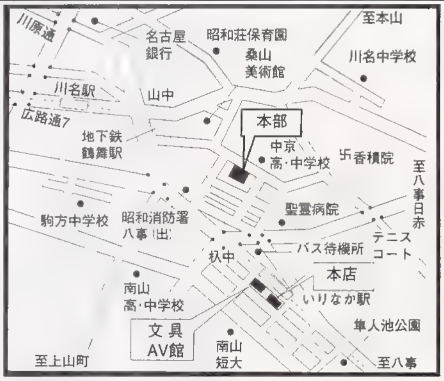
さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100kg　A型
いよいよ目前に迫ったK－1グランプリ'97　大阪ドーム大会。地元のファンの声援を背に、今度こそ悲願の優勝を！

お便り募集中!! (天)コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。宛先は新声社(天)係。

今月の本屋さん：三洋堂書店本店

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。

書店営業部　小林直文・真下直幸
TEL 03（3293）9326

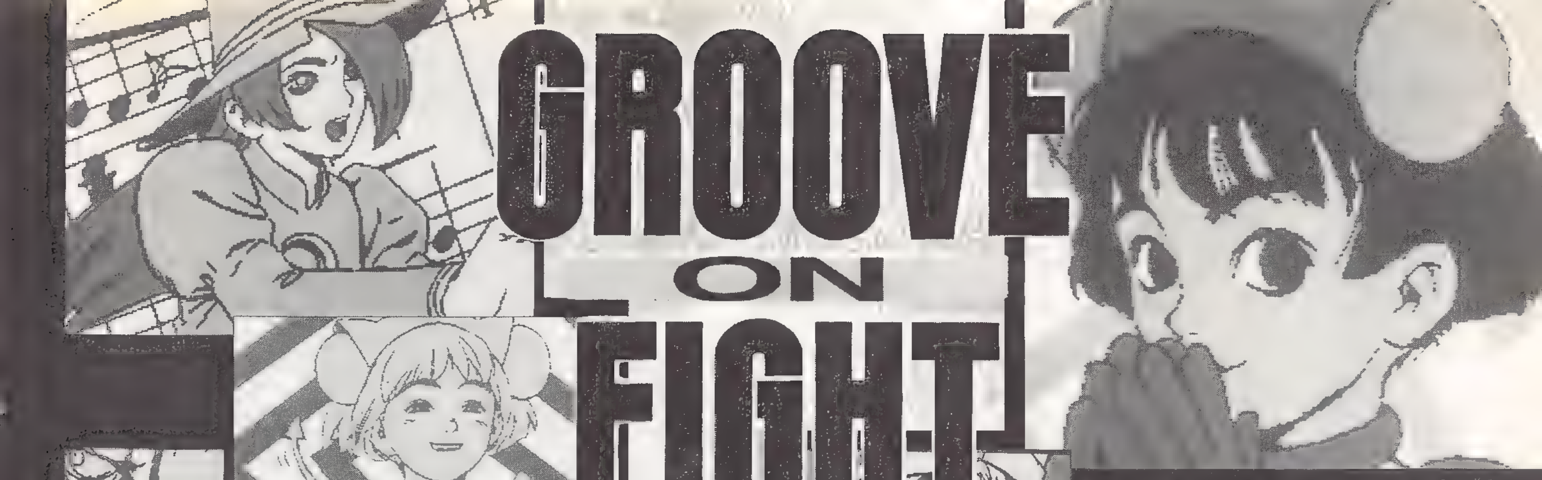


営業時間　10:00〜22:00
（年中無休）

●お店からひとこと
当店では、お客様のニーズに応えるべく攻略本コーナーを設けております。現在ハードの伸びが著しいプレイステーション、セガサターンはもちろん、ロクヨンやスーパーファミコン、話題のポケットモンスターやたまごっちの攻略本も扱っております。新声社の商品もゲーメストムックコーナーを設置しており、雑誌『ゲーメスト』とともにお客様に好評を得ております。ぜひ当店に一度足を運んでみてください。よろしくお願い致します。

●お問い合わせ先
名古屋市昭和区隼人町7―7
電話052（832）8205





GROOVE ON FIGHT™



担当：借金

あとはキミたちに託した

数多く（?）の読者に惜しまれつつ、いよいよ最終回を迎える『グルーヴオンファイト』。今回は残り3キャラ（M.A.D、ソーリス、ファルコ）の攻略だ。あとはキミたちの手で、このグルーヴェンを盛り上げていってくれたまえ。頼んだぞ！

味方の体力回復に最適！ M.A.D

連続技で一気に与えるダメージは少ないのでパートナー選びは重要。



要塞になれ

M.A.Dの通常技は強攻撃にリーチの長いものが多いので、これをメインに使い、相手を近づかせない戦法を使おう。

地上戦で基本となるのがレバー入れ強Ⓟのヨーヨー。5ヒット分の攻撃判定を持っており、出かけにも攻撃判定があるので、メインに使っていきたい。まずは相手に届くように使いガードさせる。ここで相手が硬直に攻撃を加えようとしてダッシュしてきた場合、ヨーヨーの残りの攻撃判定が相手にヒットする。相手との距離がそれほど離れていなければ強マックススパークラー（➡⬇⬊+Ⓟ）が連続ヒットするのでつなげよう。

しかしだいたい相手がガードしているか、間合いが離れていることが多いので、相手が跳び込んでくるのを抑えるならマックスメガホン（⬇⬊➡+Ⓟ or Ⓚ）を入力。地上から攻めてくると思ったなら、マックスサーバント（弱Ⓚ+強Ⓚ）を使おう。

そしてこれらのメガホンやサーバントを相手がガードしたならば、再びレバー入れ強Ⓟで攻める。相手がサーバントをくらったときはチャンス。ダッシュで近寄り、しゃがみ弱Ⓟからの連続技を決めて大ダメージを奪おう。しゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ→マックススパークラーがいい。

ヨーヨーとマックスメガホンで相手を抑えるとはいえ、リズム的に無理が出てくる。メガホンの軌道の外から相手が跳び込めるときには対空兵器を用意。このとき使うのは上方向に判定の強いしゃがみ強Ⓟと、ジャンプレバー入れ弱Ⓟ。しゃがみ強Ⓟは相手に当てればダウンを奪えるので起き攻めができるのが利点。

そして迎撃防御のことを考えるならバックジャンプレバー入れ弱Ⓟを使おう。

相手をダウンさせたら、起き攻めにはしゃがみ弱Ⓟの重ねの他に、たまにマックスネット（弱Ⓟ+強Ⓟ）で手を出させるようにすると効果的。そしてゲージのあるときには、やや近距離でマキシマムサービス（⬇⬇+Ⓚ）を入力。こうすれば全員が攻撃する前に自分が動けるようになるので、相手がガードしているときには回り込みでガード方向を変えたりしよう。



地上をうようよしている間にネットを張る。動けば蛭のエサ。

下段対空技は便利だね ソーリス

要は中距離から接近できればいいんです。



行動は空キャンセルを使う

ほとんどの技に空キャンセルをかけることができるので、画面上に置いておける必殺技の多いソーリスは特に重要だ。

自分の形に持っていくまでの過程では、リーチの長い技と飛び道具、下段攻撃と対空技を同時に使っていく。

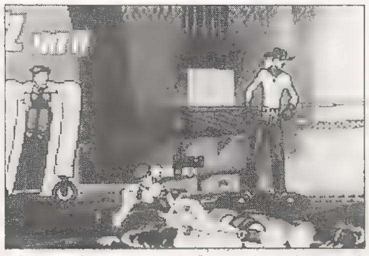
相手を牽制するのに使えるレバー入れ弱Ⓚやレバー入れ強Ⓚは、リーチが長いものの硬直時間も気になるところ。そこで相手に当たらなくてもいいように空キャンセルで必殺技を入力しよう。相手が地上にいるときはジャイアレーター（⬇⬋⬅+Ⓚ）かスタンブリット（⬇⬊➡+Ⓟ）を使い、跳び込みが気になるときにはスタンプラティナム（➡⬇⬊+Ⓟ）を使えばいい。

ジャイアレーターかスタンブリットを使ったときは、相手が牽制技をくらったときには連続技になるのがポイントだ。特に、ヒットすればダウンを奪えるジャイアレーターがおすすめだ。

下段で牽制するときも要領は同じ。相手の行動を潰したり止めるときに用いる弱Ⓚを打つときに、相手に跳ばれてもいいように空キャンセル弱スタンプラティナムを1セットで使っていこう。これで相手が跳び込んできても安心だ。

ダウンを奪ったり主導権を握った後は、最強の攻撃手段、ジャンプごっつい攻撃のガード揺さぶりの始まりだ。ジャンプした後すぐ入力で表ガード、少し遅らせてめくりガードになるポイントからの跳び込みを使い、相手のガード方向を惑わそう。

この後は強Ⓟを入力。ここでヒットしていたら弱スタンプラティナムを急いで入力して連続技に。これが決まれば再びジャンプごっつい攻撃の2択をかけることができる。ガードされたときは強Ⓟにいつでもキャンセルがかかるのを利用して、相手が動きそうなら遅めにスタンブリットを入力するか、相手の行動に合わせるために様子を見よう。ジャンプごっつい攻撃をガードされたのが素早く見切れたときは、強Ⓟにいかずにすぐジャンプごっつい攻撃でさらに2択をかけるのもいいだろう。



ダウンを奪った後はKOチャンス。絶対に逃がすな。

ギャンブルは命を削るもの（相手のね）ファルコ

余裕があるときには挑発フィニッシュだ。



切り札は2枚のカード

近距離に近寄りたいときは、距離に合わせて強かごっついダッシュフェイスオアバック（前ダッシュ中➡⬇⬋＋Ⓟの後に再度Ⓟ）を使い、相手と距離を置きたいときは弱ダッシュフェイスオアバックを使うのがファルコの基本。

ダッシュフェイスオアバックは、フェイスオアバックと違い、1度に3枚のカードを投げることができる。そして投げるカードを2枚で止めることにより、自分の硬直時間を短縮させることができるのだ。攻撃を仕掛けながら移動できるダッシュフェイスオアバックが移動の基本といえるのは、このへんの理由からである。

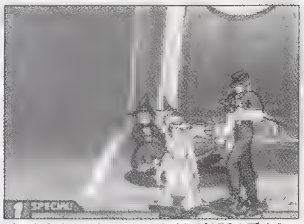
いくら投げても減らないカード

近距離にいるときには、強やごっついのダッシュフェイスオアバックで相手を跳び越すことができ、このときにカードを投げるとちゃんと相手方向に打てるため、めくり攻撃も簡単に仕掛けることができる。

近距離でダッシュフェイスオアバックを使うときは、2枚出した後にすぐに相手に近寄っていこう。ここでの選択肢は、強ダッシュフェイスオアバックとしゃがみ弱Ⓟだ。

カードを投げて相手に近寄った後、さらに強ダッシュフェイスオアバックで相手をめくり、背後から2枚投げる。

ガードできない相手には、そこからしゃがみ弱Ⓟスタートの連続技で体力頂戴。ガードされたらまた強ダッシュフェイスオアバックでめくるか、ジャンプ中レバー下強Ⓟの下段攻撃・投げなどを使い、その強さを満喫しよう。



めくりからめくりで友情が15%ダウンするが、勝率が60%上がる。

そうそう、しゃがみ弱Ⓟが入ったら、起き攻めができる連続技、スリーキャラクターズ（⬇⬋⬅＋弱Ⓟ→⬇⬋⬅＋強Ⓟ→⬇⬋⬅＋ごっつい攻撃）につなげるのを忘れずに。

スロットは即効力

投げやスリーキャラクターズで相手をダウンさせた後は、迷わずリバーサルスロット（弱Ⓟ＋強Ⓟ）を入力。

鳥×3のオールチェリー、コイン×10の$$$、コイン×6→鳥×4・コイン×2の777がきたときは、勝ったも同然だ。

まずは相手が起き上がる前にスロットを入力。ここでオールチェリーが出た場合は、ヒットしたなら2羽目の鳥の前にしゃがみ弱Ⓟをはさみ、全段ヒットさせるようにする。

3羽目の後にしゃがみ弱Ⓟからの連続技に移行し、再び相手をダウンさせよう。

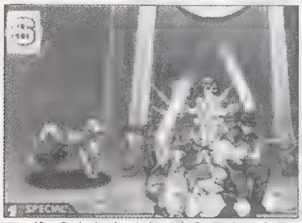
$が出たときも同様に、コインが10枚ヒットした後にしゃがみ弱Ⓟからの連続技をつなげるようにするのだ。

777の後は、4羽目の鳥と次のコインの間が空いているので、近いときはしゃがみ弱Ⓟ×2などでつなげよう。

とりあえず相手がくらってくれたときはこれらのつなぎだけでいいが、通常相手はガードをするに決まっている。

そこで、$$$や777が出たときにも、強ダッシュフェイスオアバックを使って途中からめくりガードにしてしまおう。鳥やコインのガード方向は、常に相手から見た自分のいる方向の逆ガードになる。

つまり相手を跳び越したときは、なにも技を出さなくても鳥やコインは逆ガードになるというわけ。で、せっかくだから、ダッシュフェイスオアバックでめくりにしてやろうというわけ。これで完璧だ。



コインの山をめくりに変えるのはキミ次第。カード使っとく？

ゲーセンの店長さんに頼もう！シリーズ

ダイナマイトベースボール97

©SEGA 1997

カスタムオーダー使用でぐっと面白くなる!

※このシステムはテストモード内で行うことができる先発オーダー入れ替えのこと。「TEAM ORDER CUSTOMIZE」を選択することで、初期設定の変更が可能になる。

今回はセ・リーグ編！
巨人の桑田選手を日曜日だけ使える設定にする！なんてことも可能になる！

担当：ずるずる



広島東洋カープ

AM1研開発スタッフより一言

エース紀藤がいなくても、大車輪の小早川がいなくてもこの投手陣の層の厚さはさすが。最強とも言えるピッチングスタッフといえる。

打撃陣は名前でキムタクだ。浅井、町田が残っているところが、相手には恐怖だ。

投手陣

先発	加藤　伸一	12
	澤崎　俊和	14
	黒田　博樹	15
	山内　泰幸	16
	大野　　豊	24
中継ぎ	高橋　　健	22
	玉木　重雄	30
	田中　由基	36
	小早川幸二	67
抑え	佐々岡真司	18

先発オーダー

捕手		瀬戸　輝信	28
	捕	西山　秀二	32
内野手		高　　信二	0
	一	ロペス	2
	二	正田　耕三	4
	遊	野村謙二郎	7
	(指)	高山　健一	25
	三	江藤　　智	33
		野々垣武志	37
外野手	中	前田　智徳	1
		町田公次郎	5
		浅井　　樹	6
	右	緒方　孝市	9
	左	金本　知憲	10
		木村　拓也	41

ヤクルトスワローズ

AM1研開発スタッフより一言

宮本を先発から外し、土橋をスタメンに入れるだけで攻撃に厚みが出る。大野をDHにしても、代打陣に秦、広永が残るという贅沢な打線。

投手陣は押さえに伊藤を入れるに強力。体力が多いのでロングリリーフが可能。

投手陣

先発	石井　一久	16
	川崎憲次郎	17
	吉井　理人	21
	ブロス	29
	田畑　一也	39
中継ぎ	加藤　博人	13
	廣田　浩章	14
	伊東　昭光	18
	松元　　繁	51
抑え	伊藤　智仁	20

先発オーダー

捕手	捕	古田　敦也	27
		カツノリ	33
内野手	三	池山　隆寛	1
		苫篠　賢治	4
	遊	土橋　勝征	5
		宮本　慎也	6
	一	小早川毅彦	7
	二	辻　　発彦	8
	(指)	大野　雄次	30
外野手		城　　友博	0
	中	飯田　哲也	2
	左	ホージー	10
		秦　　真司	26
	右	稲葉　篤紀	41
		広永　益隆	49



横浜ベイスターズ

AM1研開発スタッフより一言

横浜の投手陣は故障さえなければイイ線をいくのだ。これは知る人ぞ知る大発見。

打撃陣は変更してもしなくてもよいと思うが、打撃のパワーを上げておくなら井上の代わりに松久保。機動力重視ならそのまま。

投手陣

先発	斉藤　　隆	11
	関口　伊織	12
	川村　丈夫	16
	野村　弘樹	21
	三浦　大輔	46
中継ぎ	森中　聖雄	14
	盛田　幸希	17
	島田　直也	48
	戸叶　　尚	63
抑え	佐々木主浩	22

先発オーダー

捕手	捕	谷繁　元信	8
		秋元　宏作	39
内野手	三	進藤　達哉	1
	遊	石井　琢朗	5
	一	駒田　徳広	10
	二	ローズ	23
	(指)	セルビー	29
		宮川　一彦	36
		川端　一彰	38
外野手	左	波留　敏夫	2
		宮里　　太	7
		畠山　　準	25
	右	佐伯　貴弘	26
		松久保新吾	45
	中	鈴木　尚典	51

阪神タイガース

AM1研開発スタッフより一言

「神のお告げ」とかで帰ったが、性能面ではGW砲の破壊力は捨てがたい。当たると大きいが空振りも多いハイアットよりミートの性能がよく、新人ながらチャンスに強い今岡をスタメンに入れたい。

投手陣

先発	中込　　伸	1
	藪　　恵壹	18
	舩木　聖士	35
	川尻　哲郎	41
	古溝　克之	50
中継ぎ	葛西　　稔	13
	弓長　起浩	14
	田村　　勤	36
	伊藤　敦規	47
抑え	郭李　建夫	20

先発オーダー

捕手	捕	関川　浩一	22
		定詰　雅彦	28
内野手		平尾　博司	2
	二	和田　　豊	6
	三	今岡　　誠	7
	遊	久慈　照嘉	8
		ハイアット	44
	(指)	星野　　修	68
外野手		長嶋　清幸	0
		八木　　裕	3
		高波　文一	4
	中	新庄　剛志	5
	右	桧山進次郎	24
	左	グリーンウェル	39
	一	平塚　克洋	54

セガさんからクールなプレゼント!!ダイナマイトベースボールうちわを5名様にプレゼントだ!!ハガキに名前・住所・電話番号・このゲームの感想を書いて送ってくれ！あて先は東京都千代田区神田神保町1－26株式会社新声社ダイナマイト係だぞ。

読売ジャイアンツ

AM1研開発スタッフより一言

本当はルイスを抹消させるのも潔いのだが、一発があるので、あえて残した。
投手陣は、日曜日だけ桑田を入れてもらうというのも遊び心があって面白い。これに、投げる気がなくても去年の実績からヒルマンがいると心強い。

投手陣

先発	斉藤	雅樹	11
	槙原	寛己	17
	桑田	真澄	18
	ヒルマン		42
	ガルベス		59
中継ぎ	入来	祐作	20
	宮本	和知	21
	岡島	秀樹	37
	河野	博文	40
抑え	木田	優夫	19

先発オーダー

捕手	捕	村田	真一	9
		杉山	直輝	22
内野手	遊	川相	昌弘	0
		元木	大介	2
	一	清原	和博	5
	三	石井	浩郎	6
	二	仁志	敏久	8
	(指)	福王	昭仁	27
		ルイス		49
外野手		吉村	禎章	7
	右	広沢	克	10
		大森	剛	32
		清水	隆行	35
	左	後藤	孝志	50
	中	松井	秀喜	55

中日ドラゴンズ

AM1研開発スタッフより一言

エース今中が「リハビリ登板中」とはいえ、やはりこの人がいないと、中日投手陣はピリっとしない。中継ぎ・押さえ陣は結構強力。日笠の代わりに小野を入れてもいい。
打撃陣は捕手を光山から矢野に代えるくらいだ。

投手陣

先発	今中	慎二	14
	門倉	健	25
	前田	幸長	3
	山本	昌広	34
	日笠	雅人	97
中継ぎ	平沼	定晴	13
	中山	裕章	19
	遠藤	政隆	43
	北野	勝則	61
抑え	宣	銅烈	20

先発オーダー

捕手	捕	矢野	輝弘	38
		中村	武志	39
内野手	二	立浪	和義	3
	三	ゴメス		4
		愛甲	猛	9
		筒井	壮	37
	遊	鳥越	裕介	41
	一	大豊	泰昭	55
外野手		彦野	利勝	8
	左	山崎	武司	22
		川又	米利	23
	右	パウエル		30
	中	益田	大介	40
	(指)	音	重鎮	50
		大西	崇之	58

巨人ファンの私としては…これで気分転換できそう！

今年のセ・リーグは、ヤクルトの独走でそのまま終わりそう…。自力優勝ができる他球団は…。あーっ！面白くない！と思っている方も多かろうと思う。

いかにしてペナントレースを面白くするか。それにはやはりゲームが上手になるしかない。

このゲームでいう上手になるということは、まずしっかりバットにボールを当てること。それには「読み」が重要となる。相手の投手の球種から1、2種を狙い、撃つ。あとは確率だね！



前作でいうと、伊良部が投げるとき、ストレートのみを狙うとか。自分にとってタイミングの取りやすいものを選ぶのがコツだろう。



大会はどうだった!?

TOP SKATER

SEGA SKATEBOARDING

今回はビギナーのためのエキスパートコース攻略(後半)を紹介。

ミンナ一ヵ月ぶりのご無沙汰だ!!この号が発売された翌日には、全国大会"SKATERS SESSION97"のエリア決勝戦が開催されるだろう。この大会の一部始終を詳しくリポートするつもりなので、予選を通過できた選手も予選を通過できなかった選手も、このコーナーをしっかりチェックしてくれな!!

今回は遅らばせながら、初心者のためのエキスパートコース(後半)の攻略をお送りする。もうちょっとガマンしてね。それではいってみよう。

トンネルへ突入!!

前回は島(?)のジャンプ台からトリックをキメたポイントまで攻略した。その左手に見える壁を通過すると、細長〜いトンネルに突入する。

このトンネルの中には、+3タイムボーナスが、ズラ〜っと側面の壁に並んでいる。このタイムボーナス群の一つ一つの間に、某ゲームで見たことがあるような土管が一つずつ配置してある。これがあるために、連続でタイムボーナスをゲットすることが容易ではなくなっている。

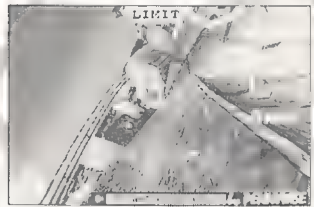


ムリして土管に激突しないようにしよう。

ではどうするのか?ここは確実に一つゲットしたら、一度トンネルの底面まで降りて、次のタイムボーナスをやりすごし、ちょうどそのタイムボーナスの横を通過したあたりで、ボードを左にスライドさせトンネルの壁を登っていき、その先のタイムボーナスをゲットしよう。この動作の繰り返しで、タイムリミットを稼いでおくといいだろう。

ハーフパイプは!?

トンネルを通過すると、かなり距離が長いハーフパイプに突入する。ビギナーコースと同様に、ハーフパイプのトリックポイントの上空にはタイムボーナスがゴロゴロしているので、ハーフポイントからはガンガントリックをキメていこう。



ハーフパイプの上空にはタイムボーナスがたくさん浮いているぞ。しっかりゲットしよう。

トリックをキメるときは、ハーフパイプの底面からトリックポイントに向かってバック入力をして、すぐさまもう一度ボード入力をしてやると、高ランクのトリックをだせるようになるぞ。慣れてくれば確実に"S"ランクのトリックを連続でキメられるようになるので練習しよう。またトリックをキメている最中は、タイムボーナスがこちらに向かってくることを覚えておこう。

ハーフパイプの所々にジャンプ台が設置されているが、今回クリアが目的なので、ジャンプ台については伏せておこう。

どうやって抜けるの!?

ハーフパイプを抜けると、コース幅が広い直線に出る。しかしこの直線、ただの直線ではなく様々なパーツによって構成されているので、そのまま走り抜ければよいというものではない。それではどうやってロスなく通過するのか。順に説明していこう。

まずはコースの中央に配置してあるパイプに、フロント入力の小ジャンプで飛び乗る。そのままパイプが終わるまで入力し続け、そのままパイプから降りよう。すると次のパイプの目の前に着地する。そこからもう一度フロント入力で、次のパイプに飛び乗ろう。当然両サイドの水たまり(?)に突っ込んでしまうと減速してしまうので注意。

そして先ほどと同様に、パイプが終わるまでフロント入力をし続け、そのまま着地する。すると、もう目の前にジャンプ台に差し掛かるだろう。このジャンプ台を、そのまま真っ直ぐのラインでクリアする。そうすると先の水たまりに着地してしまうのだが、これはかりはしょうがない。ここはすみやかに右手に配置されているパイプにフロント入力で飛び乗ってやろう。



まずはここから。パイプに向かって小ジャンプだ!



フロント入力を続けて最後まで。



すると、このようないいポイントに着地する。ここから…、



再びフロント入力の小ジャンプでパイプに飛び乗る。

この次にもジャンプ台が配置されているのだが、ここはジャンプ台の中央のラインからトリックをキメてやるといい。すると最後のパイプの目の前に着地できるので、その後は先述した通りに。

これらのパイプの上には+3秒のタイムボーナスが配置されているので、しっかりゲットしていこう。ちなみに右手に大きく口を開いているハーフパイプは、落ちてしまうと単純にタイムロスしてしまうだけなので、注意してほしい。



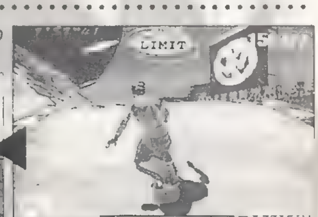
そのまま真っ直ぐジャンプ台を登って、



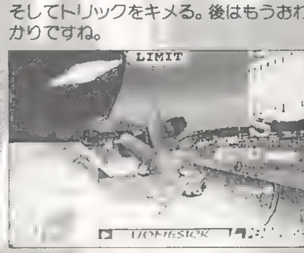
トリックをキメると、



水たまりに着地する。ここでも同じく小ジャンプで。



再びジャンプ台へ。ラインは中央でOKだ。



そしてトリックをキメる。後はもうおわかりですね。

ネオンに魅せられて…

ここからは舗装もされていないラフなコースに突入する。といっても連続するジャンプ台と、ハーフパイプだけなので、なにも問題はないだろう。各ジャンプ台の先にはタイムボーナスが浮いているので、しっかりとトリックをキメて確実にゲットしよう。

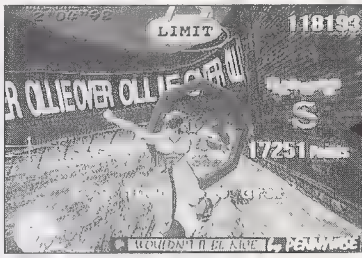
このポイントに入ると、奥にネオン看板が見える。この下はハーフパイプになっているので、ここからトリックをキメると、ネオンをバックにキャラクターが宙を舞うので、とても幻想的な光景が画面に映し出される。是非とも見ていただきたいものだ。

このハーフパイプの一つ前のジャンプ台からは大幅なショートカットができる。やり

方は、ジャンプ台の右側のラインから左に向かって侵入して、ジャンプ台の左端からボードを右にスライドさせると同時にバック入力をしてトリックをキメる。すると左手の柵を飛び越えることができるのだーしかし、いいかえればこれは高等なテクニックなので、ムリして狙わなくてもいいだろう。ただ成功すると、トンでもなくキモチいいぞ。



まずは一つ目。タイムボーナスの前でハイ、ポーズ。



次に二つ目。ここから左の柵を越えることも可能だ。

いよいよ大詰め

ハーフパイプからターンすると最後の連続ジャンプ台群に入る。ここでは後々のためにも、ジャンプ台へのつなぎを考えながらクリアしていこう。

まずは最初のジャンプ台の若干左寄りのラインからトリックをキメる。すると二つ目のジャンプ台の手前に着地するだろう。ここではムリしてトリックを狙わず、ジャンプ台を横目に通過してしまおう。



まずは一つ目のジャンプ台のライン中央からトリックをキメる。

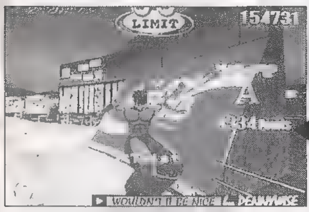


そしてこのポイントに着地。右手に見えるジャンプ台は無視だ。

ここからが正念場、奥に見える三つ目のジャンプ台から、



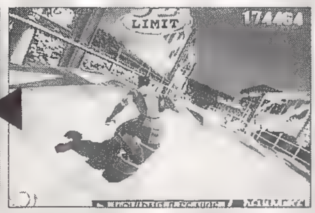
コカ・コーラ看板に向かって、



トリックをキメて、

コカ・コーラ看板に向かってトリックをキメる。コカ・コーラ看板に着地したら、ほんの少しだけタメてバック入力で連続してトリックをキメる。すると眼下に三角コーンとコース一杯に広がるジャンプ台が見えるだろう。そのコースが空いている左側に着地して、そのままのラインでジャンプ台を登り、トリックをキメよう。このときラインが左側にズレていると、ガラスのフェンスに激突してしまう。こうなってしまうと今までのCOOLCOMBOでハジき出したスコアは無効になってしまうので最後にポカをしないためにも注意してほしい。

このジャンプ台を越えると後はフィニッシュするだけ。最後のCOOLCOMBOがうまくいっていれば、ものすごいスピードで、フィニッシュアーチをくぐり抜けるだろう。



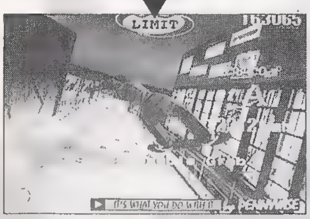
着地したら、真っ直ぐジャンプ台を登っていき、



トリックをキメる。左のガラス製のフェンスに激突しないように注意。



着地!!ここから少しタメてから、



バック入力でトリックをキメる。目標はコース左端の空いているポイントだ！



そしてフィニッシュ。スゴイスピードだ!!（写真なのが残念だ!!）

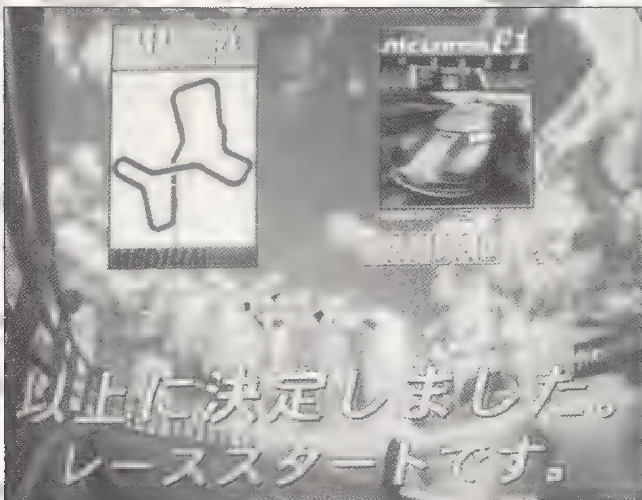
NEXT STEP

さて、次回からはお待ちかねのHigh-Scoreを狙うためのエキスパートのためのビギナーコース攻略（前編）をお送りしたいと思う。

「もう遅いよ」なんてことはいわずにヤリ込んでいこう。

TOPSKATERは〝きみこそゲーメスト〟でも取り上げられることになったので、より一層のハイレベルなスコアを募集しているぞ。前回募集した〝人文字を探せ!!〟のコーナーもまだまだ応募まってるよん。

マクラーレンF1GTRで走る「中級コース」



SCUD RACE

ドリフト走行に入りやすい半面
その入り方の合わせは意外に難しい。
まずそこをチェックしてから攻めてみたい。

担当：プリメーラT4ターボ化凍結か…
ずるずる爆

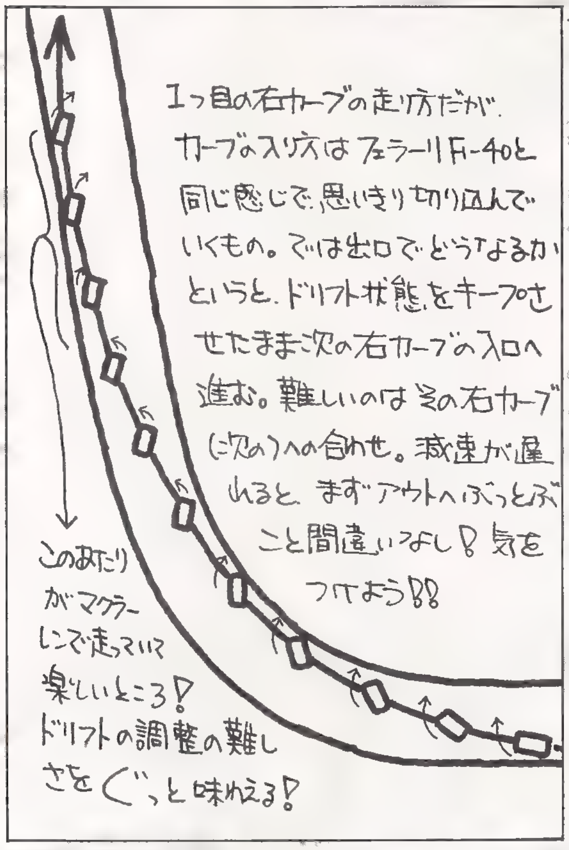
マクラーレンF1GTRで走る
中級コース
上級講座

中級コースもマクラーレンF1GTRに乗って本番！

前回の攻略で2分30秒を目指して走ったが、マクラーレンに変わり、その目標は2分28秒にレベルアップ！

たった2秒であるが、フェラーリで目いっぱい走ったさらに上をいくわけだからそう簡単にはいかないぞ！

まずはマクラーレンでフェラーリレベルに達することから入り、どこがどう走りが変わるのかをチェックし、2分28秒を目指すとしよう！



高速コーナーでのドリフト走行について

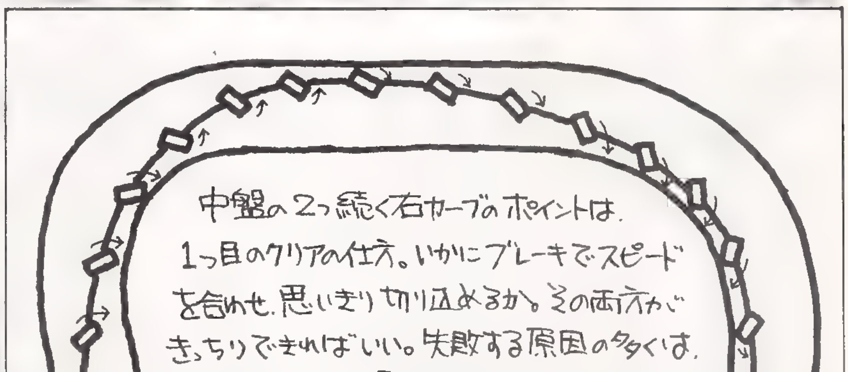
フェラーリよりもパワーがあるため、ドリフト走行中でもさらに加速ができる点がマクラーレンのいいところ。

でもそれを使えるかどうかはラインで決まってくる。



ドリフト走行をキープしながら2つ目の右カーブに進入する。

ドリフト走行の利点を生かすためには、コーナー出口の抜け方がポイント。いかにそのラインにのせるか。ドリフトに入りやすい点を最大限に活用し、ラインを構成するぞ。

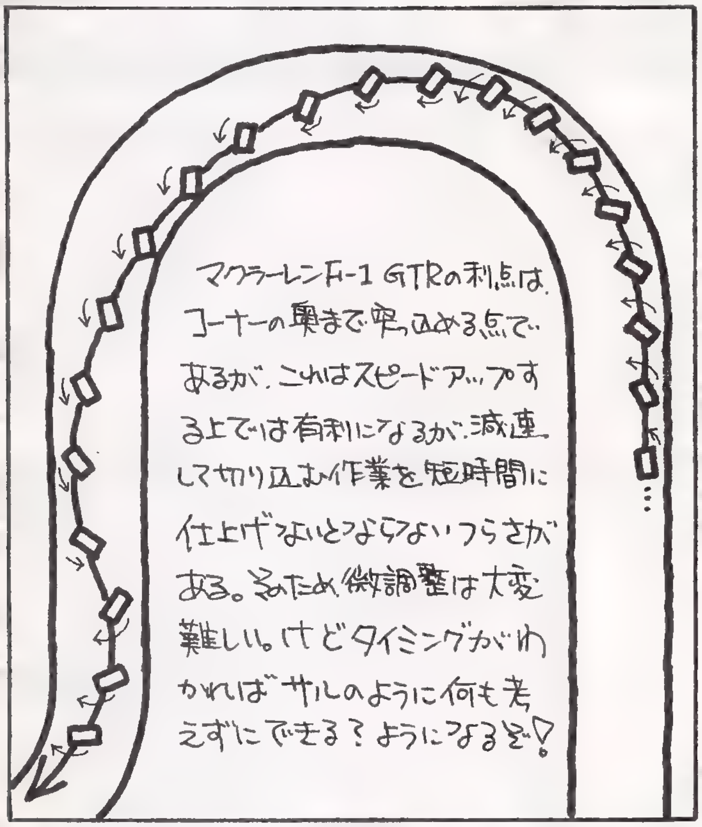


複合コーナーをいかにして抜けるか

ドリフト走行に入りやすいために手段が多くなるマクラーレンであるが、とくに右にある右カーブが連続するところでは、その手段の多さに悩む人が多いはず。

ドリフト走行の利点を生かすには、いかに2つ目の右カーブで加速できるラインにのせられるかだ。

幸い1つ目の右カーブはきつい。となれば、その部分できっちり減速し、抜け出す方向をキープすればあとはアクセルを踏めばいいだけだ。できれば確実に速くなるぞ。



ヘアピンの入り方 [illegible]し[illegible]け方について

ドリフト走行に入りやすいので、きっとヘアピンは楽になるだろうと思っている方、きっといると思います。でもそうではないのです！

ドリフト走行に入りやすいということは、その短い時間の中で減速と切り込みをしなければならないのだから大変。

それを覚えるまでが大変きついのだが、タイミングさえわかってくれればその難しさが解消されていく。

ただしレベルが高くなるとそのタイミングもシビアになり、ズレが生じるとドリフト走行に入れないことも起こるので油断はしないように！


マクラーレンではかなり奥まで進入していくことができる。


大きな弧のラインにのって加速していく。粘ると…ヤバイぞー！

図を見てもらうとよくわかると思うが、加速を重視したラインとなっている。

その為ラインの弧の大きさはかなり大きくなっている。


コース幅を有効に使って走る。縁石だって使って走るのだー！

ここでドリフト走行に入ったら、ヘアピンを抜け、坂を下り、最後の左カーブまでドリフト走行を続けていくのだー！

まるでサーカスって感じー！

LOTUS PRESS GAME WORLD

翌日商品がおてもとに

日本全国早くて便利なコレクトサービスをご利用ください。

商品代金と商品の引き替えシステム

アーケード基板販売リスト

カプコン

ストZERO2	¥38,000
ストZERO	¥32,000
マーヴルスーパーヒーローズ	¥47,000
ダンジョンズドラゴンズ2	¥65,000
19XX	¥48,000
虹色町の奇跡	TEL
ヴァンパイアハンター	¥32,000
X-MEN	¥35,000
X-MENvsストリートファイター	TEL
サイバーボッツ	¥35,000
ヴァンパイア	¥32,000
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
スーパーパズルファイター	¥39,000
ストZERO2アルファ	¥48,000
スーパーマッスルボマー	¥32,000
殿様の野望2	¥4,000
天地を喰らう	¥23,000
ウォーザード	¥58,000
・ウォーザード ロムキット	¥5,000
ストリートファイターEX	TEL
クイズ&ドラゴン	¥5,000
キングオブドラゴンズ	¥14,000
ストリートファイターⅢ	TEL
■CPSⅡカートリッジ	
・X-MENvsストリートファイター	TEL
・ストZEROアルファ2	TEL
・ストZERO2	¥15,000
・バトルレーサー	¥45,000
・サイバーボッツ	¥18,000
・ヴァンパイアハンター	¥8,000
・スーパーパズルファイター	¥18,000
・ゼロ2アルファ	¥30,000
・ダンジョンズ&ドラゴンズ	¥25,000
・虹色町の奇跡	¥28,000
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2	¥48,000
・スーパーマッスルボマー	¥15,000
・ヴァンパイアセイヴァー	TEL

バンプレスト

ドラゴンボールZ	¥8,000
隠忍	¥28,000
ウルトラマンクラブ	¥3,000
マクロス	¥13,000
SDガンダムサイコサラマンダー	¥3,000
マクロスⅡ	¥13,000
ウルトラ闘魂伝説	¥4,000
ガンダムファイナシューティング	¥18,000

彩京

戦国ブレード	¥38,000
戦国エース	¥18,000

ジャレコ

ゲーム天国	¥28,000
グラティア	¥28,000
湾岸戦争	¥28,000
スーチーパイⅡ	¥28,000
・ゲーム天国	¥2,000
・湾岸戦争	¥2,000

データイースト

マジカルドロップ+1	¥7,000
マジカルドロップ	¥5,000
バルダーダッシュ	¥8,000
SRD	¥5,000
空手道	¥8,000
バックファイア	¥23,000
空牙	¥15,000
グレートラグタイムショー	¥33,000

コナミ

サラマンダ2	¥28,000
セクシーパロディウス	¥38,000
極上パロディウス	¥28,000
ツインビーヤッホー!	¥25,000
対戦ぱずるだま	¥25,000
ゴルフィンググレイツ2(P付)	¥25,000
実力プロ野球'96	¥15,000
対戦とっかえだま	¥38,000
進め対戦ぱずるだま	¥8,000
ハイパーアスリート	¥39,000
究極戦隊ダダンダーン	¥28,000
サンセットライダース	¥28,000
ハードパンチャー	¥7,000
ダブルドリブル	¥2,000
エイリアンズ	¥15,000
パロディウスだ!	¥4,000
ときメモぱずるだま	¥33,000
ザ・シンプソンズ	¥15,000
出たな!!ツインビー	¥5,000
■GX ソフト	
・セクシーパロディウス	¥10,000
・サラマンダ2	¥3,000
・トキめもぱずるだま	¥18,000
・極上パロディウス	¥5,000
・ツインビーヤッホー!	¥2,000
・対戦ぱずるだま	¥1,000
・ゴルフィンググレ2(P無)	¥15,000
・対戦とっかえだま	¥18,000

セイブ

雷電	¥18,000
雷電Ⅱ	¥39,000
雷電DX	¥46,000
戦球	¥35,000

東亜プラン

バツグン	¥18,000
アウトゾーン	¥9,000
達人	¥6,000
達人王	¥13,000
ヘルファイヤー	¥8,000
ワーピー	¥5,000
ドギューン	¥9,000

ライジング

疾風魔法大作戦	¥18,000
魔法大作戦	¥15,000

ナムコ

ダンシングアイ	¥85,000
鉄拳2 Bバージョン	¥65,000
鉄拳2	¥58,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
ニューマンアスレチック	¥7,000
ナムコクラッシックVOL.1	¥15,000
ナムコクラッシックVOL.2	¥48,000
ソウルエッジ	¥45,000
ソウルエッジⅡ	¥55,000
子育てクイズマイエンジェル	¥15,000
アウトフォクシーズ	¥25,000
鉄拳3	¥238,000
スーパーワールドコート	¥3,000
ネビュラスレイ	¥19,000
マッハブレイカー	¥28,000
ギャラガ	¥4,000
鉄拳	¥49,000
ゼビウス3D/G	¥35,000
スーパーワースタ'95	¥2,000
グレートスラッガー'94	¥1,000
アサルト(Pナシ)	¥38,000
ダンクマニア	¥28,000
ワースタ'96	¥12,000
ティンクルビット	¥5,000

セガ

サンダーフォース AC	¥8,000
ラストブロンクスPCB	¥105,000
ファイティングバイパーズ	¥105,000
ソニックザファイターズ	¥105,000
バーチャファイター2	¥58,000
ダイナマイト刑事	¥75,000
デカスリート	¥75,000
ぷよぷよ通	¥6,000
ぷよぷよ	¥3,000
コラムス	¥2,000
スタックコラムス	¥2,000
ポトポト	¥1,000
登龍門	¥1,000
コラムスⅡ	¥2,000
イチダントアール	¥3,000
テトリス	¥5,000
ウォーリーを探せ(Pナシ)	¥1,000
フラッシュポイント	¥1,000
クラッチヒッター	¥1,000
MVP	¥1,000

テクモ

デッドオアアライブ(A)	¥78,000
スーパーピンボールアクション	¥8,000

アイレム

トンマ	¥8,000
剣豪	¥8,000
海底大戦争	¥28,000
メジャータイトル	¥5,000
R-TYPE LEO	¥12,000
ボンバーマン	¥5,000

タイトー

究極タイガーⅡ	¥58,000
パズルボブル2X	¥63,000
逆鱗弾	¥58,000
パズルボブル2	¥63,000
あっかんべーだー	¥58,000
エレベーターアクションリターンズ	¥58,000
クイズシアター	¥58,000
ハットトリックヒーロー'95	¥58,000
バブルシンフォニー	¥58,000
ダライアス外伝	¥58,000
カイザーナックル	¥58,000
フェニックス	¥8,000
レイフォース	¥16,000
レイストーム	¥49,000
アラビアンマジック	¥23,000
スペースインベーダーDX	¥3,000
メタルブラック	¥18,000
グリッドシーカー	¥15,000
ドンドコドン	¥8,000
ファイターズインパクト	¥48,000
ライディングファイト	¥15,000
大旋風	¥5,000
ヘビーユニット	¥7,000
奇々怪界	¥12,000
サイキックフォース	¥35,000
サイキックフォースEX	¥38,000
キャッスルオブドラゴン	¥6,000
アースジョーカー	¥8,000
■F3 カートリッジ	
・バブルメモリーズ	¥15,000
・ダライアス外伝	¥5,000
・バブルシンフォニー	¥2,000
・ハットトリックヒーロー'95	¥1,000
・パズルボブル3	¥23,000
・エレベーターアクションリターンズ	¥3,000
・あっかんべーだー	¥3,000
・パズルボブル2	¥3,000
・逆鱗弾	¥2,000
・パズルボブル2X	¥10,000
・究極タイガーⅡ	¥2,000
・クレオパトラフォーチューン	¥4,000
・サイキックフォースEXロム	¥6,000
・サイキックフォース ロム	¥5,000

クイズ

人生劇場	¥2,000
アテナのハテナ	¥1,000
DNAの反乱	¥1,000
クイズ365	¥3,000
クイズ1.2フィニッシュ	¥2,000
ハテナの大冒険	¥1,000
殿様の野望2	¥4,000
クイズ学問のすすめ	¥1,000
クイズスクランブル	¥1,000
クイズクレヨンしんちゃん	¥1,000
熱答クイズチャンピオン	¥1,000

エスエヌケイ

原始島	¥10,000
ゴールドメダリスト	¥2,000
スカイソルジャー	¥9,000
スカイアドベンチャー	¥10,000
■MVSカセット	
・リアルバウト餓狼SP	¥28,000
・リアルバウト餓狼伝説	¥9,000
・サムライ天草降臨	¥13,000
・サムライ斬紅郎無双剣	¥6,000
・真サムライスピリッツ	¥3,000
・マジカルドロップ2	¥9,000
・ギャラクシーファイト	¥3,000
・ダンクドリーム	¥5,000
・パズルDE PON	¥6,000
・リーグボーリング	¥5,000
・パズルボブル	¥5,000
・ダブルドラゴン	¥14,000
・風雲黙示録	¥6,000
・ステークスウィナー	¥2,000
・パルスター	¥5,000
・キングオブファイターズ'94	¥2,000
・キングオブファイターズ'95	¥8,000
・キングオブファイターズ'96	¥17,000
・ブレイカーズ	¥19,000
・超人学園ゴーカイザー	¥5,000
・神風拳	¥6,000
・ちびまる子ちゃん	¥3,000
・ソニックウィングス2	¥7,000
・クイズ大捜査線	¥1,000
・フットボールフレンジー	¥500
・ファイターズヒストリーダイナマイト	¥2,000
・キングオブモンスター2	¥1,000
・ファイヤースープレックス	¥500
・ミューティションネイション	¥2,000
・風雲スーパータッグバトル	¥10,000
・龍虎の拳外伝	¥2,000
・龍虎の拳2	¥500
・餓狼伝説2	¥500
・餓狼伝説3	¥800
・餓狼伝説スペシャル	¥1,000
・得点王2	¥3,000

その他

パニックロード	¥2,000
ワールドラリー	¥19,000
ギャルズパニックⅡ	¥18,000
ジンジンジップ	¥13,000
ススメ!!マイル!スマイル	¥5,000
エクストリームダウンヒル	¥8,000
レッスルフェスト	¥1,000
サンダー&ライトニング	¥4,000
へべれけのぽぷーん	¥3,000
リングファイター	¥1,000
カベール(Pナシ)	¥3,000
特殊部隊UAG	¥15,000
ダブルドリブル	¥3,000

花札

恋こいしましょ	¥18,000
華をやらねば	¥3,000
華弥生	¥1,000
舞妓花	¥1,000
姫四季部	¥2,000

将棋

名人戦	¥7,000
五月戦	¥8,000

麻雀

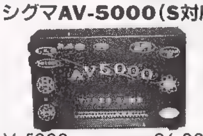
麻雀ファンクラブ	¥1,000
麻雀やるなら	¥1,000
麻雀宣言	¥1,000
麻雀大予言	¥1,000
麻雀世界の神秘	¥35,000
スーパーリアル麻雀PVI	¥18,000
ファイナルロマンス	¥3,000
実験ラブストーリー	¥1,000
キャンパスハンティング	¥1,000
リアル麻雀 牌牌	¥1,000
とってもE雀	¥2,000
ごっつええ感じ	¥1,000
鹿鳴館	¥1,000
ポン珍かん	¥2,000
恋のマジックポーション	¥1,000
ミラージュ	¥3,000
実録まる恥麻雀	¥4,000
スーチーパイスペシャル	¥2,000
雀師	¥1,000
ウルトラまる秘麻雀	¥5,000
個人教授	¥1,000
クリスタルギャル	¥1,000
サーキットの女豹	¥1,000
パチンコ物語	¥2,000
カメラ小僧	¥3,000
ズームイン	¥1,000
クイズ麻雀早くやってよ	¥1,000
ハイパーリアクション	¥7,000
スーパーマル禁	¥19,000

KIC PANA TWIN(S対応)



本体………………… 38,000円
RGBケーブル……… 3,000円

シグマAV-5000(S対応)



AV-5000…………… 26,000円
Σ-8000ターボ…… 15,800円

ボードマスター(S対応)



本体………………… 48,000円

■この他基板は豊富に用意してあります。
■価格は変動することがあります。必ず確認して下さい。



初めての方大歓迎!!お気軽にTELください

㈱ロータスプレス

〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-10-6 恵比寿ツインズ7F

TAMAYA特選おすすめセット！

マーブルスーパーヒーローズ vs ストリートファイターが新しく登場しました

マーブルSHvsストリートファイター ベガJR DXセット



マーブルSHvsストリートファイターPCB
ベガJR DX
特製ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥278,000

初回¥26,496 ¥26,200×11回　初回¥16,452 ¥14,200×23回　初回¥12,348 ¥10,100×35回

マーブルSHvsストリートファイター シグマセット



マーブルSHvsストリートファイターPCB
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥296,000

初回¥28,172 ¥27,900×11回　初回¥15,664 ¥15,200×23回　初回¥11,536 ¥10,800×35回

マーブルSHvsストリートファイター ボードマスターセット



マーブルSHvsストリートファイターPCB
ボードマスター
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥286,000

初回¥27,852 ¥26,900×11回　初回¥14,824 ¥14,700×23回　初回¥12,376 ¥10,400×35回

マーブルSHvsストリートファイター ベガJRセット

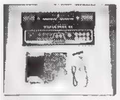


マーブルSHvsストリートファイターPCB
ベガJR
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥272,000

初回¥24,884 ¥24,700×11回　初回¥15,948 ¥13,900×23回　初回¥11,452 ¥ 9,900×35回

KOF'97 ベガJR DXセット

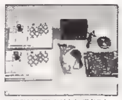


KOF'97（カセット）
MV1-A
ベガJR DX
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥223,000

初回¥21,436 ¥21,000×11回　初回¥12,982 ¥11,400×23回　初回¥ 9,968 ¥ 8,100×35回

KOF'97 シグマセット

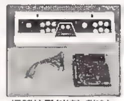


KOF'97（カセット）
MV1-A
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥243,000

初回¥23,176 ¥22,900×11回　初回¥14,662 ¥12,400×23回　初回¥11,788 ¥ 8,800×35回

KOF'97 ボードマスターセット

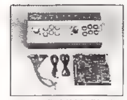


KOF'97（カセット）
MV1-A
ボードマスター
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥233,000

初回¥22,856 ¥21,900×11回　初回¥13,822 ¥11,900×23回　初回¥ 9,128 ¥ 8,500×35回

KOF'97 ベガJRセット

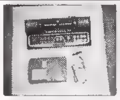


KOF'97（カセット）
MV1-A
ベガJR
ハーネス

通販特価(送料・税込) ¥217,000

初回¥21,244 ¥20,400×11回　初回¥12,478 ¥11,100×23回　初回¥ 9,072 ¥ 7,900×35回

ヴァンパイアセイバー ベガJR DXセット

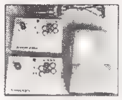


ヴァンパイアセイバーPCB（中古）
ベガJR DX
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥170,000

初回¥16,440 ¥16,000×11回　初回¥ 9,680 ¥ 8,700×23回　初回¥ 6,720 ¥ 6,200×35回

ヴァンパイアセイバー シグマセット



ヴァンパイアセイバーPCB（中古）
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス/ASコード
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥190,000

初回¥18,180 ¥17,900×11回　初回¥11,360 ¥ 9,700×23回　初回¥ 8,548 ¥ 6,900×35回

ヴァンパイアセイバー ボードマスターセット



ヴァンパイアセイバーPCB（中古）
ボードマスター
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥180,000

初回¥17,860 ¥16,900×11回　初回¥10,520 ¥ 9,200×23回　初回¥ 9,380 ¥ 6,500×35回

ヴァンパイアセイバー ベガJRセット



ヴァンパイアセイバーPCB（中古）
ベガJR
ハーネス
ステレオコード

通販特価(送料・税込) ¥164,000

初回¥16,248 ¥15,400×11回　初回¥ 9,176 ¥ 8,400×23回　初回¥ 9,324 ¥ 5,900×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-1



XRGB-1 ¥28,800
通販特価(代引、送料、税込)
¥26,000
ディスプル(XRGB-1の廉価版) 定価¥19,800
通販特価 ¥18,800
大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800 ケース、ACアダプター付 ¥8,500



ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用４chセレクター ¥5,000 セレクティ（電波新聞社製）¥7,000

（３チャンネルセレクター　コード付）



21P接続コード ¥4,000

自作キット（コントロールパネル）

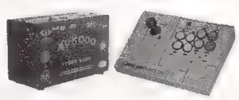
ブラストシティ/アストロ筐ケース	¥7,500
〃 2L12Bパネル	¥13,500
レバーLS32	¥1,500
30¢ボタンSW	¥150
レギュレイター	¥5,500
ビデオコンバーター	¥10,000
12色リボンコード(1m)	¥200
24¢SW	¥150
56PJコネクター	¥550
圧着端子	¥20〜
光センサーレバー	¥3,000
レバー(サンワ製)	¥1,700
連射基板	¥6,500
早波製モニター(25インチ)	¥6,500

VEGA JR(DX) ¥36,800



サターン用コード（2P用） ¥8,000
プレイステーション用コード（2P用） ¥8,000

シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ×2 特価



サターン用コード ¥4,000　メガドライブ用コード ¥2,000
スーファミ用コード ¥4,000　PCエンジン用コード ¥2,000
レイステーション用コード ¥4,000

ボードマスター 特価



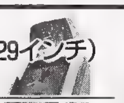
サターンコード ¥4,000

ベガJR. ¥29,800



サターンコード¥8,000
プレイステーションコード¥8,000

ブラストシティ（次世代ゲーム筐体29インチ） ¥220,000



①PS、SS、パソコンケーブル・ハーネス付き……¥270,000
②N64ケーブル付き……¥250,000
③Qサウンドボード付き……¥235,000

KOF'97＋筐体セット＜通販特価＞

①ブラストシティ（新品） ¥415,000（税込）
分割:¥21,300×24回 ¥15,100×36回
②インプレス（新品） ¥360,000（税込）
分割:¥18,500×24回 ¥13,100×36回
③アストロシティ（中古） ¥319,000（税込）
分割:¥16,400×24回 ¥11,600×36回
④ウィンディ（新品） ¥388,000（税込）
分割:¥19,900×12回 ¥14,100×24回

ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ（KV-21SP1）



■プレステ用 ¥53,000
……通販特価¥51,800
■プレステ＋サターン用 ¥65,600
……通販特価¥58,000
■プレステ＋アーケードゲーム用 ¥65,600
……通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000
……通販特価¥55,800

今月のお買得

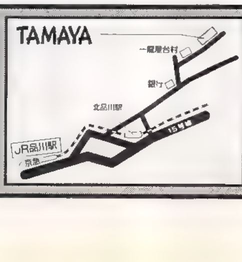
ストリートファイターⅢ	78,000
ウォーザード	85,000
ストリートファイターEX	108,000
ストZERO2（ロム）	5,000
ヴァンパイア（ロム）	5,000
バーチャファイター2.0（ハーネス付）	38,000
バーチャストライカー	180,000
ファイティングバイパーズ	88,000
デッドオアアライブ（A）	58,000
デッドオアアライブ（B）	88,000
ソウルエッジ	35,000
ナムコ	
エメラルディア	2,000
ソウルエッジⅡ	45,000
コズモギャングザパズル	2,000
ディグダグ	12,000
鉄拳2（B）	58,000
クラシックコレクションVOL1	25,000
妖怪道中記	15,000
カプコン	
X-MEN vs ストリートファイター（ロム）	65,000
カプコンワールドⅡ	5,000
サイドアーム	8,000
ストリートファイターZERO（ロム）	5,000
ストリートファイターⅡX（ロム）	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ロム）	35,000
ヴァンパイアセイバー	128,000
コナミ	
極上パロディウス	20,000
ゴルフィンググレイツ	8,000
サッカースーパースターズ	28,000
沙羅曼蛇2	20,000
進め対戦ぱずるだま	28,000
だい好キッス	38,000
対戦ぱずるだま	20,000
ツインビーヤッホー！	20,000
ときメモ対戦ぱずるだま	25,000
ハイパーアスリート	68,000
バーサスネットサッカー	85,000
ポリネットウォーリアーズ	35,000
タイトー	
アルカノイドリターンズ（パ付）	98,000
インベーダーDX	8,000
究極タイガーⅡ（ロム）	2,000
クイズクエスト	50,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	5,000
サイキックフォース	45,000
ダライアス外伝（ロム）	5,000
レイストーム	68,000
その他	
オセロ	8,000
がんばれ	3,000
KOF'96	12,000
ゲーム天国	25,000
サムスピ斬紅郎無双剣	3,000
ジェミニウイング	5,000
達人王	12,000
デスブレイド	12,000
首領蜂	35,000
バルキューブ	8,000
ぶるるん	5,000
マジカルドロップ	8,000
新製品	
KOF'97　発売中	128,000
マーブルSH vsストリートファイター	228,000
マーブルSH vsストリートファイター（ロム）	129,000
サムライSP64ー侍魂	未定
ポケットファイター（CPⅡ）	未定
バーチャファイター3tb	未定
ストリートファイターⅢ（Nver）	未定

TAMAYA メンバーズカード 再募集！

☆消費税5%がまるまる還元!　ズバリお得です！
☆入会金・年会費、無料　☆カードでキャッシングが出来る
他にたくさんの特典がついています。詳しくはお電話で。

TMGC　TM ゲームクラブ　(株)TAMAYA

TEL.03(3472)8511
FAX.03(3472)8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10　営業時間:平日AM9:30〜PM6:30
日・祝日 休み
振り込み先：第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824（株）玉屋商品センター



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。
80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

気になる新作ゲーム

- ポケットファイター
- ストリートファイターZERO3
- 侍魂～サムライスピリッツ～
- コットン2
- ファイティング武術

予約受付中!!

トライホームページ開設！
http:／www.try-inc.co.jp／
どんどんアクセスしよう！

<カプコン>

MSH VS ストリートファイター	特価
ヴァンパイアセイヴァー	特価
ストリートファイターEX plus	特価
ストリートファイターⅢ	特価
ウォーザード	特価
X-MEN VS ストリートファイター（ソフト）	特価
クイズなないろドリームス（ソフト）	特価
ストリートファイターZERO2 ALPHA（ソフト）	特価
ロックマン2（ソフト）	特価
ストリートファイターZERO2（ソフト）	8,000
スーパーパズルファイターⅡX（ソフト）	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト）	特価
19XX（ソフト）	特価
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）	22,000
ストリートファイターZERO（ソフト）	3,000
ヴァンパイアハンター（ソフト）	8,000
サイバーボッツ（ソフト）	14,000
X-MEN（ソフト）	7,000
パワードギア（ソフト）	20,000
スーパーマッスルボマー（ソフト）	10,000
ヴァンパイア（ソフト）	3,000
エイリアンVSプレデター（ソフト）	35,000
スーパーストリートファイターⅡX（ソフト）	4,000
D&Dタワーオブドゥーム（ソフト）	15,000
スーパーストリートファイターⅡ（ソフト）	2,000
ファイナルファイト	15,000
キャプテンコマンドー	15,000
ナイツオブザラウンド	14,000
大魔界村	25,000
ニモ	30,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストリートファイターⅡ'	7,000
ラストデュエル	5,000
マッドギア	5,000
クイズ殿様の野望2	2,000

秋葉原にきたらチェックしよう！

トライアミューズメントタワー

８階建てビルの５・６・７階がすべてレトロゲームフロアという、レゲーマニア必見のアミューズメントスポットである。

7Fリクエストゲームフロアの一部を紹介！（8月31日まで！）	
ラッシュ&クラッシュ	Mr.五右衛門
ナイツ・オブ・ザ・ラウンド	ヴォルフィード
源平討魔伝	グレートソードマン
銀河任侠伝	ぺったんピュー
スペランカー	ワープ&ワープ
ソロモンの鍵	グラディウス
タスクフォースハリヤー	ガズラー
シャドーフォース	（7月1日～8月31日まで）

プライズもますます充実！

センチメンタルグラフティー・ときメモなど、じゃんじゃん入荷！

入荷予定プライズリスト

ときめきメモリアル

☆ときめきグラス
☆ときめきマスコットキーホルダー体操服
☆キャンバスバックアソート

虹色の青春

☆メタルカードミラー
☆フォトアルバム

新世紀エヴァンゲリオン

☆マグカップ２
☆ポスター３

サクラ大戦、同級生・同級生２

☆貯金箱

カプコン シークレットファイル 取扱店

MSHvsSF&X-MENvsSF
ヴァンパイアセイヴァー
クイズなないろドリームス

トライアミューズメントタワー

〒101 東京都千代田区外神田4-3-10
TEL/FAX 03-5295-2345
営業時間 AM10:00~PM10:00

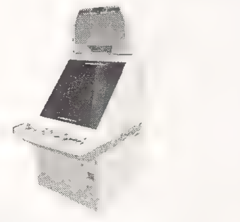
ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SNK ネオキャンディ29（中古）

（4つボタン仕様）



通販価格￥58,000（送料・税別）

☆コンディションは抜群です！

25台のみ超特価!! 早いもの勝ち。

SEGA ブラストシティ

（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥240,000（税込）

初回￥22,400	￥22,400×11回
初回￥12,400	￥12,400×23回
初回￥ 9,980	￥ 8,300×35回

SEGA ブラストシティ＋バーチャファイター3 中古

（筐体12ボタンパネル仕様）

通販価格￥580,000（税込）

初回￥54,500	￥54,100×11回
初回￥31,500	￥29,900×23回
初回￥22,660	￥20,100×35回

SEGA ブラストシティ SNK キングオブファイター97' 組込

予定通販価格￥410,000（税込）

初回￥39,000	￥38,200×11回
初回￥23,100	￥21,100×23回
初回￥16,320	￥14,200×35回

SEGA ブラストシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM ストIII ウォーザード セット

通販価格￥495,000（税込）

初回￥46,200	￥46,200×11回
初回￥27,300	￥25,500×23回
初回￥17,740	￥17,200×35回

SEGA ブラストシティ（12ボタンパネル仕様） CAPCOM ストリートファイターIIIセット

通販価格￥490,000（税込）

初回￥46,100	￥45,700×11回
初回￥25,700	￥25,300×23回
初回￥18,480	￥17,000×35回

CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター SEGA ブラストシティ 組込

（筐体12ボタンパネル仕様）

予定通販価格￥470,000（税込）

初回￥44,600	￥43,800×11回
初回￥26,200	￥24,200×23回
初回￥17,940	￥16,300×35回

SNK キングオブファイター97' ボードマスターセット

予定通販価格￥230,000（税込）

ボードマスター
MVI
キング97'
ハーネス

初回￥22,200	￥21,400×11回
初回￥13,800	￥11,800×23回
初回￥11,460	￥ 7,900×35回

SEGA ブラストシティ NAMCO 鉄拳3 セット

（筐体12ボタンパネル仕様）

通販価格￥510,000

初回￥47,600	￥47,600×11回
初回￥27,500	￥26,300×23回
初回￥19,020	￥17,700×35回

CAPCOM ヴァンパイアセイヴァー ボードマスターセット

通販価格￥275,000（税込）

初回￥26,400	￥25,600×11回
初回￥14,400	￥14,200×23回
初回￥11,800	￥ 9,500×35回

CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター ボードマスターセット

予定通販価格￥285,000（税込）

初回￥26,600	￥26,600×11回
初回￥15,300	￥14,700×23回
初回￥10,320	￥ 9,900×35回

CAPCOM ストリートファイターIII ボードマスター セット

通販価格￥300,000（税込）

ボードマスター
ストリートファイターIII
ハーネス

初回￥28,000	￥28,000×11回
初回￥15,500	￥15,500×23回
初回￥11,600	￥10,400×35回

NAMCO 鉄拳3, ボードマスター セット

ボードマスター
鉄拳3
ハーネス

通販価格￥325,000（税込）

初回￥30,700	￥30,300×11回
初回￥18,900	￥16,700×23回
初回￥11,400	￥11,300×35回

CAPCOM ストIII＋ウォーザード ボードマスター セット

ボードマスター
ストIII
ウォーザード
ハーネス

通販価格￥290,000（税込）

初回￥27,800	￥27,000×11回
初回￥16,900	￥14,900×23回
初回￥13,080	￥10,000×35回

SNK キング97 ☆予約受付中!!

CAPCOM マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター 値引き有り!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。

☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM

ヴァンパイアセイヴア（新品）	値引き有り
ストリートファイター3	値引き有り
ウォーザード	70,000
X-MENVSストリートファイター（カート	75,000
ストZERO2（カート）	10,000
ロックマン（新品）	30,000
D&Dシャドー（カート）	58,000
D&D（カート）	30,000
19XX（カート）	30,000
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）	35,000
スーパーパズルファイターIIX（カート	25,000
X-MEN（カート）	10,000
パワードギア（カート）	30,000
エイリアン&プレデター（カート）	35,000
CPSIIマザーボード	25,000
トップシークレット	40,000
ガンスモーク	35,000
バニッシャー	30,000
天地を喰らうII	25,000
ブラックドラゴン	25,000
1943	12,000
戦場の狼II	25,000
ラストデュエル	18,000
エリア88（海外）	25,000
ストIIダッシュ	6,000

KONAMI

グラディウスI（アンプ付	55,000
グラディウスIII	32,000
スラムダンク2	95,000
スラムダンク	25,000
グラディウスII	40,000
ゼクセクス	32,000
ときめきメモ対戦パズル玉	55,000
セクシーパロディウス	45,000
ドラグーンマイト	38,000
ブーヤン	30,000
出たな ツインビー	12,000
タイムパイロット84'	20,000
ビットファイター	12,000
クライムファイターズ2	15,000
ファナライザー	10,000

クォース	8,000
グリーンベレー	8,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

鉄拳3	218,000
ソウルエッジ NEW Ver	58,000
鉄拳2 ver B	85,000
ゼビウス3D/G	55,000
クラシックコレクション2（新品）	50,000
トイポップ	50,000
グロブダー	68,000
ピストル大名の冒険	20,000
ドルアーガの塔	75,000
リブルラブル	45,000
マッピー	42,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
アウトフォクシーズ	35,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ニューラリーX	65,000
ワンダーモモ	80,000
ドラゴンスピリッツ	55,000
ギャラクシアン	35,000
ボスコニアン	45,000
ギャプラス	40,000

TAITO

レイストーム	98,000
エレベーターアクション	25,000
パズルボブル2（ロム）	10,000
ダライアス外伝（ロム）	20,000
エレベターアクションリターンズ（ロム）	20,000
あっかんべえだー（ロム）	10,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー（白黒）	55,000
アルペンスキー	50,000
インベーダー（カラー）	50,000
バブルボブル	32,000
サイレントドラゴン	15,000
ヒショウザメ	15,000
ニンジャキッズ	12,000
タツジン	10,000

テトリス	5,000
地獄めぐり	10,000

SEGA

バーチャロン（通信基板、パネル付）	400,000
ラストブロンクス（ジャマハーネス付）	200,000
デッドオアアライブ（ジャマハーネス付）	200,000
ダイナマイト刑事	90,000
バーチャファイター3（基板、新品）	670,000
ソニック・ザ・ファイターズ	150,000
バーチャーファイターKIDS	80,000
ファイティングバイパーズ（ジャマハーネス付	150,000
バーチャーファイター2（ジャマハーネス付	100,000
ペンゴ純正	60,000
ファイナルアーチ	60,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
デカスリート（ロム）	15,000
ファンタジーゾーン	20,000
獣王記	12,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
モンスターランド	22,000
サンダーフォースAC	18,000
ぷよぷよ通	12,000
カルティア	12,000
ゴールデンアックス	10,000

DECO

ダンクドリーム95（新品）	40,000
強行突破	35,000
マジカルドロップ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
バックファイヤー	45,000

IREM

アールタイプ レオ	28,000
フック	25,000
快傑やんちゃ丸	12,000
四川省2	10,000
ボンバーマン	10,000

ぐっすんおよよ	10,000
サンダーブラスター	12,000

BANPRESTO

美少女戦士！セーラームーン	50,000
スーパースラムズ	42,000
ウルトラ警備隊	40,000
ガンダムファイナルシューティング	25,000
アルチメイトテニス	12,000

SNK

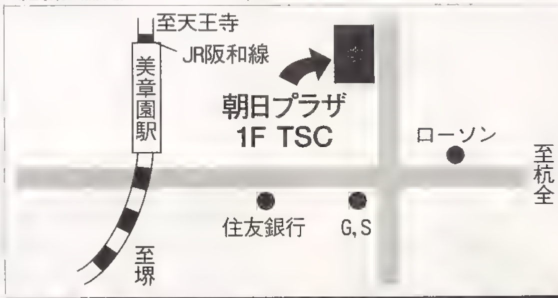
キングオブファイター97'	値引き有り
ジョイフルロード	60,000
キングオブファイター96'	45,000
MV-1A（新品	48,000
MV 1F	20,000
バトルフィールド（ループレバー付）	30,000
A.S.O	15,000

ATLUS

ヘブンズゲイト（新品）	125,000
ブレイゾン	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	35,000

その他

ミスターDo'sワイルド&ライドと、VSユニコーン2枚セット（音声アンプ付）	60,000
ポパイ	45,000
上海III	35,000
スターフォース	20,000
バイパーフェイズワンNEW,ver（ロム）	10,000
マリオブラザース	30,000
疾風魔法大作戦	20,000
ボンジャック	20,000
ドギューン	10,000
ゴモラ	10,000
パング3	25,000
ライデン	20,000
ワールドラリー	20,000
ダーウィン4078	15,000
ソニックウィングス	10,000
雷牙	10,000
特価!! 卒業証書（新品	20,000
特価!! ロックマン（新品）	30,000
ガンバード	18,000



TSC

有限会社 哲信クリエイト

〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F

TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00〜21:00

●お支払い方法●

●銀行振込……入金確認即商品発送

●コレクトサービス……商品代引サービス

振込先、相互信用金庫本店（当）0464186

相互信用金庫本店（普）0030322

シューターよ、熱くなれ!





[illegible]売から約2カ月。今回は皆さんお待たせの、4面(ZONE η〜κ、全4ゾーン)完全攻略を敢行！プレイヤーの関門となるこの4面を抜ければ、ルートクリアも夢じゃないぞ！

遠慮なく使っていけ！ αビーム活用法

担当：伊勢猫

先読みでαビームを使う

前回までの攻略パターンとしては、スタート時にザコ敵をキャプチャー。中ボスが出てきたらそのザコをボムにして、ショットで中ボスのパーツを破壊し、今度は中ボスをキャプチャー…といったパターン[illegible]だった[illegible]ど、4面以降は敵の攻撃が激しくて、1回それだけではかなりきつい…。

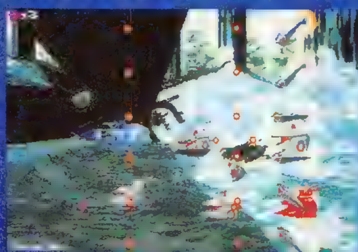
そこで、ぜひとも使っていきたいのがαビーム。いままでは、対ボス戦でのαビーム[illegible]に使うのが主な使い道としてあったわけだが、最大[illegible]秒([illegible]5秒、連射で[illegible]2秒)といった継続時間は非常に魅力的。しかも、その間は通常の攻撃ができないとはいえ、敵弾を防ぐ一種のバリア状態になっているため、道中のキツイところで使っていけばかなり楽に抜けていくことが可能だ。もちろん、αビームを発射するまでには溜め時間(約1・5秒)が存在しているので、あらかじめαビームを使うポイントを決めておくことが肝心だぞ。

またゾーンによっては、ゾリドナイトなどのαビームが

[illegible]ておいて使っていこう。

効かないザコ敵が多く出現する場合もあるが、こういった場面でも、ある程度はバリアの代わりと割り切って使ってしまうことが必要だ。ただし、中ボスをキャプチャーしていく際には、安全にいくなら今まで通りボムを使っていこう。

まあ、ここまで順当に進んできていればキャプチャーホールの数もかなり溜まっているハズなので、ケチらずにバンバン使っていっても問題はないぞ！(ただし、対ボス戦で使う一個は最低でも残しておかないとダメだけどね)



前号の訂正とお詫び

前号、214ページの「これを知らなきゃ損をする～」の「βビームとカウンターアタックについて～」の部分に掲載されているデータ表の中で、αビームの攻撃力の部分がフォーフォールドカウンター以外はすべて「小」となっていますが、これは誤りで、正しくはノーマルの「小」からフォーフォールドの「大」と段階的に強くなっていきます。

関係者、並びに読者の皆様へお詫びをするとともに上記の訂正をさせていただきます。

4面の1UPの出現ポイントをチェック！

ダライアスといえば、銀玉と並んで、1UPアイテムもすでにお馴染み。Gダライアスでも、4面の各ゾーンにこの貴重な1UPアイテムが出現してくれる。

各ゾーンで1UPアイテムが出現するポイントは、ゾーンがスタートしてからエリア分岐点の前まで。具体的には画面が縦にスクロールする前後あたりの地形に、金色全滅アイテムや銀玉と同じようにショットorミサイルを撃ち込むことで出現する。

以下にゾーン別の出現ポイントを説明しておくので、写真と合わせて見てほしい。









●ゾーンη(イータ)
中ボスのグレイストライプ(1匹目)出現後に、地形が下から上にスクロールした天井部分の1個目のくぼみ。

●ゾーンθ(シータ)
2回目の画面が下から上へとスクロールする地形部分。画面でいえば右下の辺り。

●ゾーンι(イオタ)
地下へと潜って縦スクロールしていく際の、自機後方にある左側。地形が終わる角。

●ゾーンκ(カッパ)
スタートしてから最初に画面が下から上へとスクロールしていく場面の右下。地形はないが、ショットを撃ち込むと光るポイントがそれ。

惑星マババー
ZONE η イータ
GLOWING CAVE

	赤	緑	青	紫	白	金
AREA M	4	3	4	4	1	1
AREA N	4	4	4	3	1	1

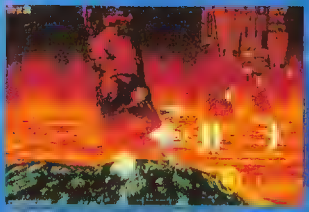
なぜかラスボスの曲が流れるファイアーフォッスル。それだけにかなり手強いぞ。

担当：KKYーいなりん

開幕から中ボスまで

このゾーンまでノーミスで進んできた場合は、キャプチャーボールが3～4個は残っているはずだ。まずは、最初に右から出てくるリュウキンをキャプチャーしよう。

溶岩洞窟の中で、画面下に出てくる黒い岩のような地形には当たり判定があるので、ぶつからないようにしよう。黒い岩の右端には金色アイテムが隠れているので、忘れずに出しておく。このアイテムは[illegible]すぐに取らずに、中ボスが出てくるまで泳がしておく。


[illegible]く泳がしておく。

強いぞ、覇王○○拳

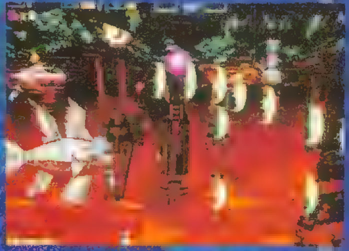
中ボスのグレイストライプが画面右から出てきたら、しばらく泳がせておいた金色アイテムを取って、画面内のザコ敵などを一掃してしまう。さらにキャプチャーボムを使っておけば、安全に中ボスをキャプチャーできるぞ。

この中ボスのコマンド攻撃は広範囲をウエーブでカバーしてくれるので、キャプチャーした後はコマンド攻撃を出しまくるのが効果的である。

コマンド攻撃1セットで中ボスが口から4回レーザーを出すので、これを目安にコマンドを追加していくこともできるが、ショットを連打しながらレバーを反時計回りにぐるぐる回していても結構出てくるものである。

この中ボスは耐久力がかなり高いので、ザコ敵の弾を[illegible]ようにして[illegible]回ってもますます壊れることはない。溶岩洞窟の中はザコ敵の攻撃が結構キツイので、中ボスに重なって敵の弾をくらわないようにしながらコマンド攻撃を[illegible]ようにすると[illegible]。

エリア分岐まで


[illegible]撃ったほうが楽である。

[illegible]分岐[illegible]まで斜めスクロールが続いていく。ここも中ボスのコマンド攻撃が使えるのだが、このときのコマンドはわざわざ斜めに入力する必要はなく、普通に右向きに入力すればOK。

ここでは画面下からソリトミサイル群が2回飛んでくる。1回目は画面中央あたりでザコ敵を処理していて、ソリトミサイルが飛んできたのを確認してから回り込んで処理すればよい。このとき中ボスとソリトミサイルが多少重なってしまうが、あまり気にしなくて大丈夫。

1回目のソリトミサイル群を処理したあと、画面上から日マークから5個出てくるのでこれを処理する。この後2回目のソリトミサイル群が出てくるのだが、このときはザコ敵が画面下のほうに集まってくるので、画面一番下の中央あたりでザコ敵を処理しよう。2回目のソリトミサイル群は、この位置には飛んでこない。

エリアM 中盤戦



このゾーンは、ゾーン[illegible]と同じように、エリア分岐直後からボス戦が始まっているようなものである。ここからは、次のP.173にある、ボスの攻撃パターンを併せて見ながら読んでいってもらいたい。

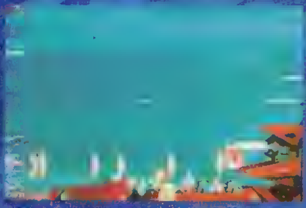
①火炎弾
ここで中ボスをαビームにして使うのだが、このあと右からリュウキンの編隊が出てくるのでこれをキャプチャーしておく。

②フェザー弾＋スプレイガン
このとき3個ある背中砲台を破壊せずにしばらく残しておくと、右から赤アイテムを持ったリュウキンの編隊が出てくる。タイトルに載っているアイテムの個数はこれを含めたものである。

③背ビレブーメラン(1回目)
実は背ビレブーメランがボス本体から離れて画面左に飛んでいくときは、当たり判定がないので重なっても大丈夫である。背ビレブーメランはそんなに[illegible]ので、画面左から[illegible]込んで破壊しよう。

④背中砲台および背ビレからの各種攻撃
この攻撃は、まず画面左端でガトリングガンにラインを合わせて撃ち込む。しばらくするとボスが少し右に移動するので、下にさがってウエーブで背中砲台を破壊する。

背ビレについている砲台は、正面から撃ち込むとレーザーを撃たれたときが危険なので、ウエーブの幅を利用して少しラインをずらして撃ち込んで破壊する。


背中砲台とガトリングガンの[illegible]にウエーブを当てる。

⑤背ビレブーメラン(2回目)
このブーメランは1回目のものよりスピードが早いので、αビームを使わずにウエーブで破壊しようとすると少し危険である。もしこの時点でキャプチャーしていたリュウキンが壊れてしまっていた場合は、一応画面の一番上のラインが、ブーメランに対しての安地になっている。

エリアM ボス戦

⑥ウロコ飛ばし＋レーザー攻撃
この攻撃は普通に画面右で避けようとすると、レーザーの隙間が狭いのでアームを削られてしまうことが多い。実はこの攻撃に対しては素晴らしい安地が存在して、写真のようにボスの体に重なってしまえば良いのである。ただし、中ボスをキャプチャーしたままこの位置に入ると中ボスがバリバリとダメージを受けてしまうので、αビームを溜めた状態[illegible]しておくこと。

このとき、あまり画面の左[illegible]に行きすぎるとボスに当たってしまうので、自機のお尻をレーザーが出ている位置の少し上側に合わせるようにする。

グルグル回っているウロコが一度画面外に消えた後、再び戻ってきて中央に集まり始めたら画面の一番上に移動する。ボスがレーザーを[illegible]撃ち終わったら画面の一番上を右に移動していき、画面の右側で飛んでくるウロコを避ける。


左から2番目のウロコに重なるような感じ。


40セット目のレーザーの[illegible]画面の一番上を抜ける。

この安地を使う場合は、ボスに対する撃ち込みが少し甘くなってしまうので、ここまでザコ[illegible]減らさずにボスに撃ち込んでくるようにしておかないとダメだぞ。

AREA M

⑪βビーム

ここで中ボスのαビームを使って、ボスの撃ってくる4[illegible]けではボスを倒せ[illegible]ち込むことを考え[illegible]画面真ん中のラインよ[illegible]込む。ボスの撃った[illegible]画面の右端まで届[illegible]にあがってβビー[illegible]せに[illegible]


βビームが画面右端[illegible]ーをかけに行く。

カウンターに成功したら、[illegible]ンターさせにいく。

2回目のカウンターに成功したら、画面の一番上まであ[illegible]目のβビームが画面右端に届[illegible]ターさせにいく。3回目のカウンターに成功したら、あとはひたすら連射あるのみ。4回目のβビームにカウンターさせることが[illegible]

AREA N —ボス本体下部—

エリア分岐で下を選ぶとエリアNになる。こちらはファイヤーフォッスルの下側を進んでいくのだが、エリアMに比べて長く厳しいボス戦を強いられる。

エリアN 中盤戦

①火炎弾

エリアMの①と全く同じ攻撃で、中ボスをαビームにし[illegible]二尾ビレ以外の火炎砲台を破壊してはいけない。

②スプレイガン＋直角ホーミングレーザー

まず画面の一番左で砲台に[illegible]直角ホーミングレーザーを撃[illegible]


[illegible]を避ける。

[illegible]下に動いていき、3発目と4発目を避ける。

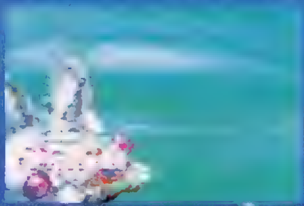
④機動砲台攻撃

③のところでキャプチャーしたザコを、αビームにして[illegible]アイテム出すので、これを先に壊すようにする。

エリアN ボス戦

⑦βビーム

ここでボスのβビームにカウンターさせてもボスを倒すことはできないので、画面左下でβビームをやり過ごす。[illegible]中ボスがきちんと画面左下にめり込んでいないと、βビームにあぶられてダメージを受けてしまう。


中ボスについているボールが自機とほぼ同じラインになるように。

⑧レーザー＋ロングレーザー＋ホーミングミサイルC

ロングレーザーとレーザーは中ボスを貫通してくるので、ここは自力で避けなくてはいけない。真ん中のレーザーとレーザーの間に入って、ボスの動きに合わせて上下に動きながら避ける。なるべく前のほうにいると、マルチボムがホーミングミサイルに当たるので楽になる。

このとき中ボスは、ロングレーザーとレーザーでバリバリダメージを受けてしまうが、できるだけロングレーザーはくらわないように自機を左右に動かして中ボスを誘導する。

⑪火炎弾＋プロミネンス＋火炎放射

1セット目、2セット目ともに画面左上で中ボスに重なって待つ。このときプロミネンス火炎放射が思いっきり自機に重なるが、①のときに中ボスのαビームで三尾ビレを壊しておけばこれには当たらない。ただし砲台から飛んでくる火炎弾は中ボスで防ぐことができないので、これだけはきちんと避けなくてはいけない。


これでもアームを削られることはない。

⑬火炎放射

⑫の攻撃を画面一番右の中央あたりで避けた後、画面左からボスが体当たりしてくる。画面内にボスが見えたらレバーを下に入れて画面右下に移動していけば、中ボスが体当たりでダメージを受けることはない。あとは画面右下でじっと待っている（このときは中ボスが若干ダメージを受けてしまう）。

⑭ウロコ合体シールド飛ばし＋フェザー弾

画面一番右の中央あたりに移動して、中ボスに重なってフェザー弾を防ぐ。そろそろ中ボスの体力が厳しくなっているので、フェザー弾を3セット防ぎ終わったら急いでαビームを溜めつつウロコ合体シールドを避ける。

⑮フェザー弾（大）

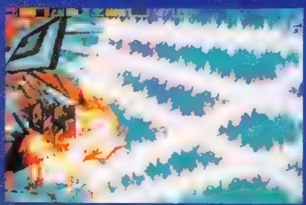
少し危険であるが、この攻撃をαビームを溜めた状態で避けなくてはならない。基本的な避け方は写真に書いてある矢印のように、画面の右側で縦長の三日月のような動きで避ける。

始めはフェザー弾の外側を避けていくのだが、三日月の動きの最後のほうで弾の間に入って避けることになる。これはそれほど難しくないだろう。


矢印のように縦長の三日月を描くように動いて避ける。

あとは、それぞれのポイントで動き始めるタイミングを覚えておけばよい。1セット目は画面一番上で待ち、ボスがフェザー弾を撃ち始めたら動き始める。2セット目以降の目安は、アイファザーブラスが弾を撃ったあたりで動き始める。

この攻撃さえ抜けてしまえば楽なので、極端な話ここでアームが全部削られてしまっても問題ない。


1セット目は画面の右上で避けて、


2、3セット目はこのあたりに移動して避ける。

⑯ロング火炎放射

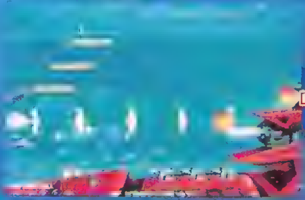
ここではロング火炎放射が3セットくるが、1セット目は画面右上が安地になっている。1セット目が終わったら画面の一番上を砲台の前あたりまで左に移動する。ここにいれば、2セット目と3セット目のロング火炎放射を避けることができる。

⑰βビーム

ここは右から体当たりしてくるボスが画面内に現れたあたりで、ここまで溜めてきたαビームを解放してしばらくボスに撃ち込む。カウンターに成功してしばらくするとボスは画面外に逃げてしまうが、再びボスが戻ってきたところにαビームを撃ち込めば倒すことができる。

これはエリアMのところでも書いたように、ここまでサボらずにボスに撃ち込んできた場合の話である。ただし例外として、このときだけはボ[illegible]んではいけないと[illegible]の攻撃のときである。ここでボスに撃ち込んでいるとスローがかかって、3セット目のフェザー弾とウロコ合体シールドが一緒に飛んできて、非常に避けづらくなってしまう。もともとこの攻撃のときは、ウロコ合体シールドに邪魔されてボスに撃ち込みづらいので、ショットを撃たないようにしよう。

5 背中砲台および背ビレからの各種攻撃

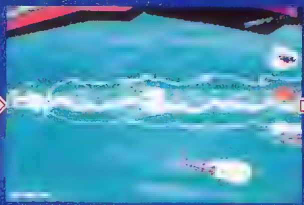


⑥背ビレブーメラン(2回目)



画面右上で1個目のブーメランを少し引きつけて、αビームを使って壊そう。

⑦ミサイルB

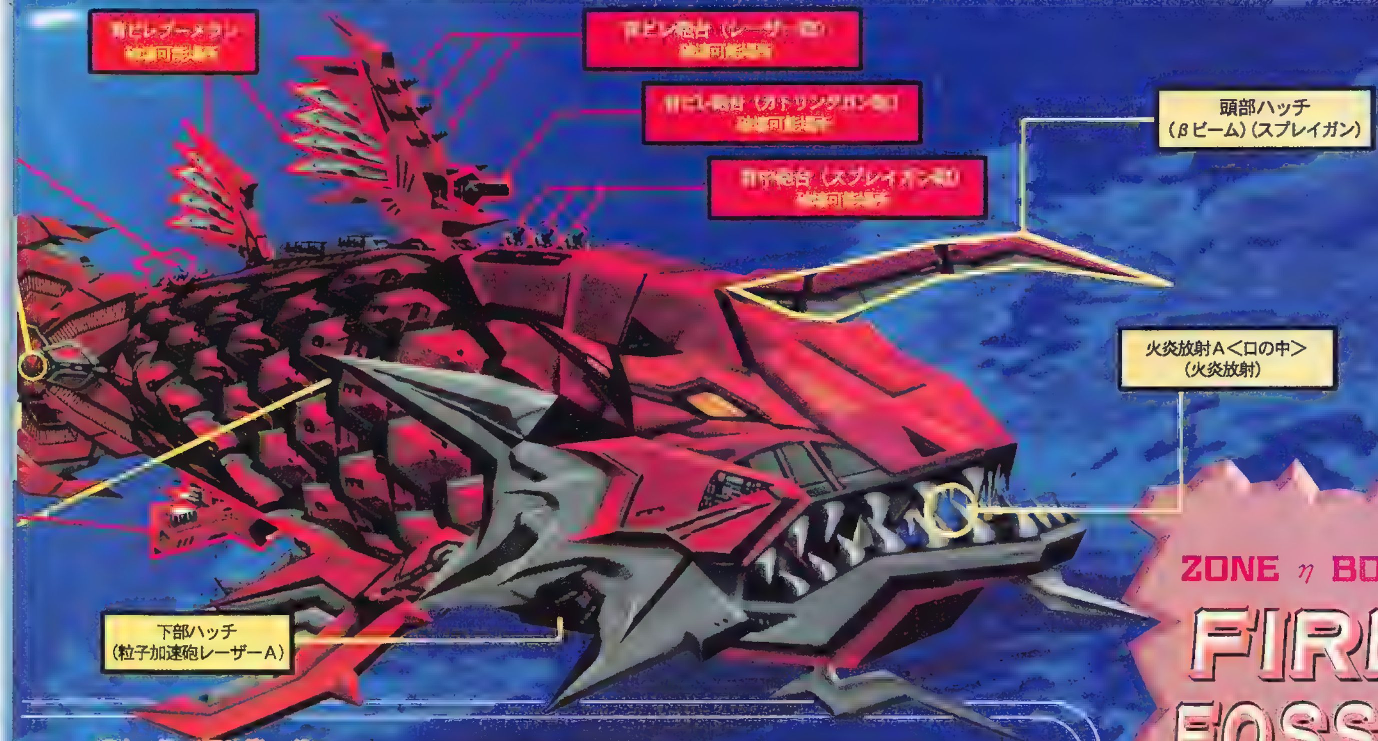


⑥で使ったαビームがまだ残っているので問題なし。

中ボス　グレイストライプ



再び中ボスをキャプチャーする。



ZONE η BOSS
FIRE FOSSIL

- ●コードネーム：シーラカンス改
- ●弱点　　　　：体全体
- ●得点　　　　：100000点
- ●耐久力　　　：6000



⑨フェザー弾(大)



画面一番左で中ボスに重なる。

ミサイルB



⑨の位置でショットを撃っていればOK。コマンド攻撃を出せばなお良い。

フェザー弾(大)



この攻撃については本文を参照。

ロング火炎放射

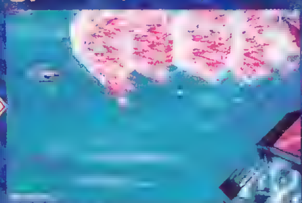


この攻撃については本文を参照。

ミサイルB(上下から)



βビーム



ームをカウンターさせればOK。

攻撃パターン(AREA M)

①火炎弾



中ボスをαビームにして使う。尾ビレ



前から出るリュウキンの編隊を4つ倒

③背ビレブーメラン(1回目)



この攻撃については本文を参照。



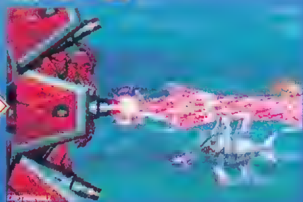
ミサイルは意外と堅いので、自機に当



画面右下が安地。

⑥ウロコ飛ばし+レーザー攻撃







攻撃パターン(AREA N)

①火炎弾



この攻撃については本文を参照。



この攻撃については本文を参照。



このとき向かうらのザコ敵をキャプチャーしておく。



この攻撃については本文を参照。

⑤粒子加速砲ビームA



写真のように砲台の内側に入ってしまえば問題なし。

⑥中ボス グレイストライプ



再び中ボスをキャプチャーする。

⑦βビーム



この攻撃については本文を参照。



この攻撃については本文を参照。

⑨ミサイルB(上下から)



画面一番右の中央あたりで、中ボスに重なる。

⑩火炎放射



この攻撃については本文を参照。



この攻撃については本文を参照。

惑星マバハー

ZONE θ

GALLERY

AREA O	5	2	4	4	2	1
AREA P	5	4	2	5	0	0

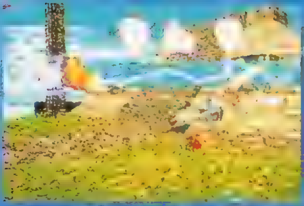
ボールをドカーンと放出し、点数をバーンと稼ぐとあら不思議。「すごく楽じゃん!!」

担当：MVP

攻略の最初にある通り、この面は一見敵の攻撃が激しそうに見えるが、実はαビームをガンガン使っていくと非常に楽な面となる。

で、実際にどれくらい使っていくのかとなるが、たいたいこの面に持ってくるボールの数は、4つくらいにしておけばよい。

そして、この面クリア時にゾーン[illegible]に行くのなら1個、ゾーン[illegible]に行くのなら0個になるまで、このゾーンで使ってしまってよい。ボス戦で[illegible]こ使うので、実際のところ道中では、最低7回はαビームを撃ってもいい。



[illegible]

まずはキャプチャー

これだけビームが撃てると道中はほとんどビームで進めるので非常に楽になる。

始まったらすぐに、出現する敵どれでもいいからキャプチャーしよう。地面にいるRペンサーもキャプチャーすることが可能だ。

このキャプチャーした敵は好きなときに使っていい。

このゾーンの基本的な動きとしては、なるべく下のほうにいるようにしよう。砲台が[illegible]なので[illegible]。

そして、ゆらゆら浮いていて横方向に弾を連射してくるRサトアがうざったいなーと思ったら、αビームを使っていこう。

エリア分岐地点

[illegible]

注意する。その後で敵のラッシュがあるからだ。

とにかくソリッドナイトとαビームを見たら、すぐにαビームの準備に入るのだ。

そして敵編隊のラッシュが始まって少し[illegible]かなと思ったら、すぐにαビームを発射するのだ。

これでエリア分岐点に到達する。ここではソリッドミサイルがくるので速攻で[illegible]。



ソリッドナイトをうまく確認したら、溜め開始。



で、引きつけて使うと非常に楽になる。

この後も敵編隊が断続的に攻撃してくる。どんどん破壊していこう。もしαビームはすでにキャプチャー[illegible]αビームを撃つといい。

ここまでにボールは5個くらい使ってしまってOKだ。

AREA O —遺跡内部—

エリア分岐点を上に行くと、遺跡の内部に進入していくことになる。

このエリアの特徴は、上下の壁に砲台や機雷が多いということ。上の壁には機雷、下の壁には砲台といった具合だ。

最初のうちは、下のラインで砲台を撃つのに専念しよう。



下のラインで砲台を[illegible]する。上の機雷は無視!!

上のラインを通ると砲台の弾の雨にさらされるので注意すること。

しばらくこのまま進んでいくと、敵の攻撃が一時止まり、そして今度は[illegible]が横スクロール[illegible]。そして[illegible]敵編隊[illegible]。

このゾーンでも[illegible]いただろう。

少し進むと[illegible]アイテムがあり、すぐに中ボスも同時に出現してくる。ここは周りの砲台の[illegible]

[illegible]ので、必ず全[illegible]αビームを使っていこう。安全にいくなら、この前で何かの敵をキャプチャーしておく。中ボスが出現してきたらキャプチャーボムにして撃ってしまおう。そしてその爆風でアイテムを取りつつ、下の全[illegible]アイテムを取るわけだ。



中ボスとほぼ同時に出せる金の全[illegible]アイテムを使うべし。

必ず捕らえよう

さて、中ボスをキャプチャーしよう。この中ボスは非常に広範囲をカバーする特殊攻撃をコマンド技で出せ、キャプチャーしてしまえばボスまで安全に行くことができるぞ。

この中ボス、グレイストライプは上下にふらふらしつつ2つのウエーブ弾を撃ってくる。これらも上下にやや大きく動きつつウエーブ弾をかわし、ヘッドパーツを破壊だ。

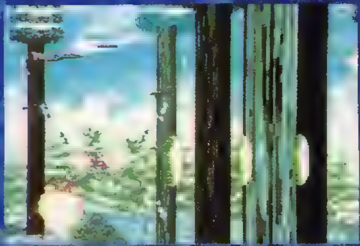
比較的簡単にヘッドパーツを破壊できるはずだが、長びくと広範囲にウエーブ弾を撃ってくるので、なるべく速攻を目指そう。

さて、こいつをキャプチャーしたら後は●◆●●●とコマンドを入れつつ中ボスに重なっていれば、[illegible]ボスまで到達するはずだ。

AREA P —空中森林—

一風変わって森林の中を抜けていくエリアP。

まずは後ろから敵が出現してくる。このダタッタとソリトナイト、そして専用レーザーを撃ってくるRヘンサーブラスが当面の相手。いずれも後ろからくるので、奴らの位置を正確に見て、出現と同時にマルチボムの左上、左下を使ってすぐに壊していこう。もし後ろに何機か溜まってしまったら、大きく上から下から回り込んで倒していくといい。



マルチボムの後ろをうまく使って出現即破壊を目指せ。

そして中ボス、グレイストライプの登場。キャプチャーの仕方はエリアOと同じ。上下にやや大きく動いてウエーブ弾をかわしながらヘッドパーツを壊すのだ。

注意したいのが、同時に出現するRリンドを間違ってキャプチャーしないようにすることだ。後はボスまで一直線だ。

ZONE θ -GALLERY-



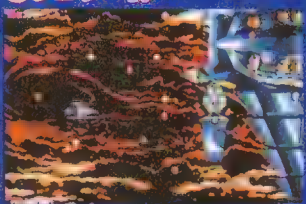
ZONE θ BOSS
DEATH WINGS

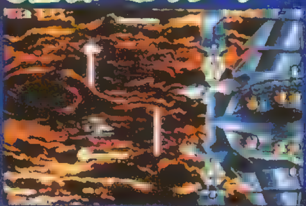
●コードネーム：イトマキエイ
●弱点　　　　：体全体
(前ヒレ、胸ビレ、尾の先以外)
●得点　　　　：100000点
●耐久力　　　：4800

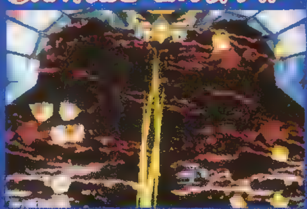
攻撃パターン(AREA O)

①ホーミングミサイルD

[illegible]

②フェザー弾

避け方は本文参照。

③直角ホーミングレーザー

左下からスタートして「コ」の字を描こう。

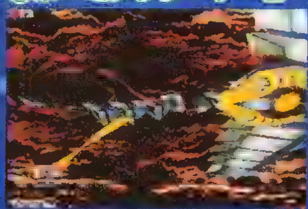
④スパイラルビーム+ソリドナイト

スパイラルビームをよけつつ、前方の敵を処理。

⑤フェザー弾+異次元ホールへの吸い込み

異次元ホールに吸引されるので、下にレバーを入れっ放しで弾避けをしよう。

⑥βビーム

これにはカウンターをかけないでおく。もちろんキャプチャーもしておかない。

⑦ホーミングレーザーB

右にボスが移動した後、背中からホーミングレーザーBがくるぞ。

⑧ホーミングレーザーD+フェザー弾

次のアフターバーナーに備え、すぐに左下から45度の角度で斜め前へ。

⑨アフターバーナー

アフターバーナーは、この位置に入るとよい。

⑩ホーミングミサイルC

割と撃ち負けやすいので気合連射しよう。

⇩

⑪スパイラルビーム+ソリドナイト

⇩ (ここでキャプチャー)

⑫ホーミングミサイルC

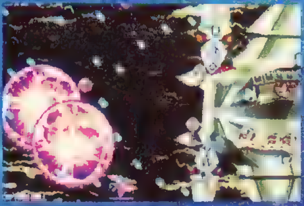
⇩

⑬ダブルβビーム

相手のβビームを待たずに、すぐにαビームを撃っておくと確実に倒せる。

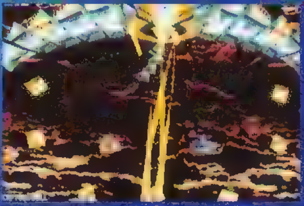
攻撃パターン (AREA P)

①スプレイガン＋ナパーム弾



[illegible]

②[illegible]



[illegible]をキャプチャーして、[illegible]ト[illegible]を撃つ。

⑤フェザー弾＋ソリッドナイト



[illegible]

⑦αビーム



ここはαビームにカウンターをかけな[illegible]

③ホーミングミサイルD



[illegible]

ホーミングレーザーB



[illegible]くるので注意。

④フェザー弾



右下[illegible]

フェザー弾＋ホーミングミサイルD



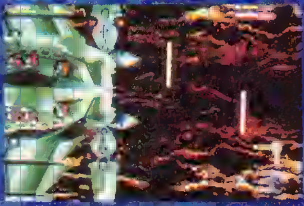
この後の[illegible]ター[illegible]ナーに[illegible]

ホーミングミサイルC



このとき[illegible]

⑥直角ホーミングレーザー



これも右下[illegible]

アフターバーナー



[illegible]の通[illegible]に、右に移動しよう。

ダブルαビーム



[illegible]

共通攻撃説明

[illegible]その攻撃[illegible]が違うものの、エリアOとPとでは、たいてい同じ攻撃が左右逆になっているものばかりだ。

つまり、どちらかのエリアで攻撃法を覚えてしまえば、あとは好きなエリアでいけるというわけ。

それぞれのエリアで、特に注意すべき攻撃は

●エリアO……⑤

●エリアP……①、②

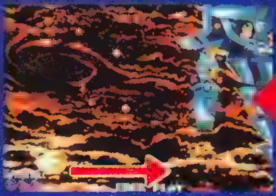
の攻撃だ。

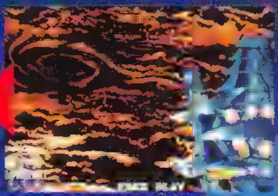
この中で最も嫌なのが、エリアPの①の攻撃。というわけで、ボス戦だけを見るとエリアOに行ったほうがいい。では共通の攻撃から見ていこう。

[illegible]て説明していくぞ！

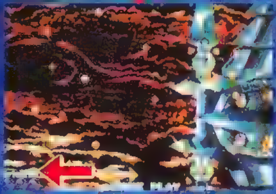
●フェザー弾

一見バラまいているようにしか見えないが、実は毎回同[illegible]





次に、自機の上下にある弾の間を抜[illegible] まず左下より半機分ぐらい上で[illegible]



[illegible]度よけパターンを知れば楽勝。

●直角ホーミングレーザー

まず下のスミで待ち、4本[illegible]スに体当たりをしそうなくら[illegible]

●ホーミングレーザーB

[illegible]したらすぐにくる攻撃で、注意したいのは奴の尾には判定[illegible]

●ホーミングミサイルD＋フェザー弾

[illegible]近づいていくとよい。[illegible]もよけやすい。

●アフターバーナー

尻尾とアフターバー[illegible]ーの間に[illegible]るとよい[illegible]そのまま奴は画面外に抜けるが、このとき右[illegible]に移動するので、[illegible]アームを削られないよ[illegible]

●スパイラルビーム＋ソリッドナイト

ひたすら下で連射してスパイラルビームのみ左右にかわ[illegible]くこのアイファザーを壊さないように。

★エリアOの注意[illegible]

前ページの攻撃[illegible]吸引されながらフェザー[illegible]避けないといけな[illegible]

[illegible]また、④のときにあまり上[illegible]危険なので注意。

★エリアPの注意点

①のナパーム弾は爆風の判定がでかいので、あらかじめ爆風の範囲外に出るようにしていること。また最後にまとまったナパームを撃ってくるので、前方でスタンバイしておいて[illegible]とは画面中央[illegible]方で上下に[illegible]フェザー弾をよけてい[illegible]

DARIUS　ZONE ι　GLACIER

惑星マバハー

ZONE ι（イオタ）

GLACIER

AREA Q	4	3	3	5	0	1
AREA R	4	4	3	4	2	1

激しい面が多い4面の中では比較的静かなゾーンι(イオタ)。ラス面に備えてちょっと小休止。

担当：C・LAN

[illegible]、オーロ[illegible]、きちんとポイ[illegible]えていけばクリア難しくないゾーンだ。

ここまでのルート選択で、[illegible]

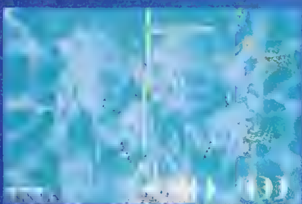
●α(エリアB)→β→δ(エリアH) or ε
というコース。どのゾーンを目指すにせよ、この選び方[illegible]っ取り早いのは、ゾーンαでエリアBを選ばないこと。こ[illegible]

エリア分岐まで

[illegible]はザコラッシュ。まずは上で待ち、最初に飛んでくるリュウキンをキャプチャーしよう。そのままこいつを連れていくもよし、バウ（縦一列の3万点編隊）の弾がイヤなら、αビームにして解放するもよした。

下からのカウト（ワイパー状に動く1万点編隊）の後、すぐに上からもカウトが現れ[illegible]、ほぼ同時に後方からRベンサープラス（直角レーザーを撃つ青い中型ザコ）が2機。キャプチャーがいない[illegible]取ろう。ここはアームを削られやすいぞ。

この後は縦スクロールになって地下へ潜っていく。右、[illegible]でノウコが3機ずつ壁[illegible]画面下中央で出現即破壊。Rベンサープラスをキャプチャーしていない場合は、1UPを取った後に[illegible]ので、画面下で3ウェイを避けよう。前方の金色アイテムを出しておくのも忘れないように。

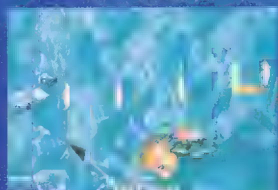

ノウコ地帯はここで撃つ。この後。前に金、後ろに1UPがある。忘れずに。

再び横スクロールになると、このゾーンのみの大ザコ、ツ・ラブーマX（カニ）が登場。

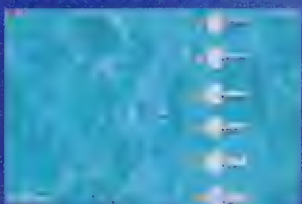
ソリドナイトは無視し、急いで背中を覆った氷を破壊しよう。手から青い弾を撃ってくるが、キャプチャーとボムを信じて張りつこう。

氷を壊したら、すぐに金色アイテムを取ればツ・ラブーマXは一撃死。こうすればエネルギー弾がくるまえに余裕を持って倒せる。


ツ・ラブーマXは氷に集中して撃ち込め。


壊したら金色アイテムを取る。すぐにとって構わない。

この後、壁が壊れてバウ編隊。これをやりすごしたらαビームを使い、上下のRセトアを倒しておこう。


このバウを目安にαビームを溜めて解放だ。この後は上下のRセトア重視で。

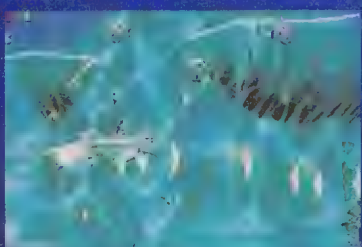
AREA Q —氷上—

中ボスを安全に取るために、何でもいいからまずはキャプチャー。中ボスのテイルフレードがきたら接近してボムを落とし、そのスキに撃ち込んでパーツを破壊しよう。

ここからは大きな氷塊の周りを一周しつつ、リュウキン、Rセトア、バウ、カウトなどのザコ群が次々に飛来する展開。中ボスのコマンドは[illegible]+Aで、出っぱなしのワイドレーザーを出す。出ている時間が長いためかなり強力。ここからはこれをメインに進んでいこう。

注意が必要なのは上からのカウト。左上に出現し、他のザコとも絡むので弾の間を縫って撃ちにいく。幸いスローもかかっているし、中ホスもある程度は盾になってくれるだろう。

他には、耐久力が大きいRセトア。これはほっとくと上下の動きが制限されて面倒なので、出現したら意識してワイドレーザーを当てるように。


上のカウトが厄介。弾の間をうまく抜けて撃ちにいこう。

AREA R —海中—

エリアRも、中ボス用にやはり何かキャプチャーしておこう。海中に入ると白いワイヤーレーザーを広角に撃つ砲台、ノヴがいる（エリアQにも1機いる）。このレーザーは触っても動きが遅くなるだけなので、無理に壊す必要はない。

ここを過ぎると右下にアイテムがある。これを取ると、カルヒという敵がワープしてきて火炎放射で攻撃してくる。こいつはほっといても、スクロールすると自動的に実体化するので、さっさと取ってすぐに後方へ退避して破壊するようにしよう。

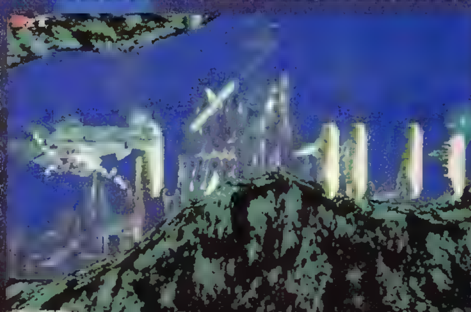

こんなところにアイテムが…。しかしこれはダミー。


取るとカルヒが実体化して攻撃してくる。後半にもう1回出現するぞ。

中ボス後は地形に沿って不規則にスクロールしていく。ここ一帯で注意が必要なのはRトモヤマ（レーザー砲台）。岩影からいきなり撃ってくるので、後方をキープしてボムでキッチリ倒していこう。

また、後方からのRベンサープラスは見にくいので、うっかり見落さないように。

この後はワープが始まりザコラッシュ。中ボスを盾にして弾を避けよう。エリアQのボスはαビームが効かない攻撃が多いので、ここでαビームにして使ってしまうのもいいだろう。


岩影に潜んだRトモヤマのショートレーザーに注意。

ゾーン[illegible]のボス、エイトフィートアンブレラは、回転しながら足からいろいろな攻撃を仕掛けてくる。だがランダム攻撃もなく、1つ1つの攻撃にしっかり対処していけば問題ないはずだ。

では、順に攻撃と対処法を見ていこう。

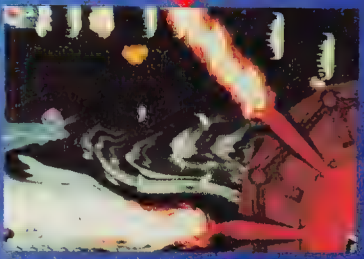
①足先からのファイヤー（サンダー）&ホーミングミサイルD

ボスの足から3方向にファイヤーを出し、撃ちながら自機を潰すように移動してくる。これが2回。エリアRではファイヤーのかわりにサンダーを出してくる。

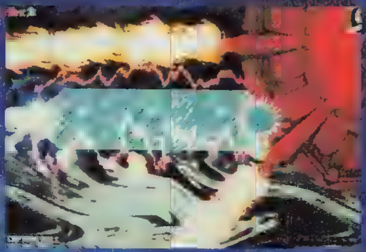
3方向とはいえ注視すべきは正面の1本のみ。中央付近で撃たせ、タイミングよく上か下に大きく移動しよう。2回目はまた中央に戻って再び大きく動く。このときは1回目とは逆に…つまり中央を経由してそのまま同じ方向に動くと避けやすい。

なお、エリアRのサンダー、エリアQのファイヤーは、ともにαビームで消すことができるが、この後にくる攻撃、ナパーム弾は消せないので、持ち越さないよう、ボスの登場シーンが終わったらすぐに使うこと。





……画面上か下に移動。2回[illegible]



エリアQならここでαビームを使おう。②にかぶらないようテモが終わったらすぐに[illegible]

③回転移動＋ホーミングレーザー

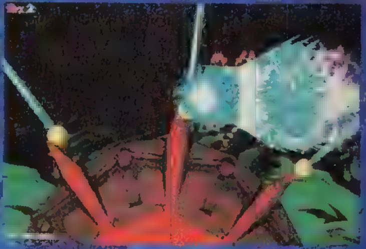
④足先からロングレーザー

外周を動きながらホーミングレーザーAを3本出し、止まった後に足先から細いレーザーを出す。

この③と④が1組で合計3セットくる。

ホーミングレーザーAは大きく動いて避け、足の回転が止まったらナパーム弾同様足先と足先の間でロングレーザーをやりすごす。白く光る前兆を見逃さないように。

中ボスはこの攻撃でたいてい壊れてしまうので、残していたらここで使おう。ただし④は消せないので、キャプチャーボムにしてもよい。



エリアRはここで[illegible]。ロングレーザーは消せないので注意。

⑤足先から反射レーザー（Q）

黄色いレーザーが画面端で反射する。レーザーのスピードは遅いので、よく見ていれば大丈夫なはず。

⑤ソリドミサイル（R）

[illegible]から下にソリドミサイルを7本射出。以後自機を狙って飛んでくる。とにかく連射し、飛んでくる前に壊そう。

⑥リングレーザー＋浮遊機雷（Q）

⑥ミサイルCラッシュ＋浮遊機雷（R）

エリアによって攻撃方法は変わるが、ここの楽な対処法は同じ。⑤が終わるとガンプ（タコのようなザコ）を4機出すのですかさずキャプチャーし、それをαビームにして解放するのだ。

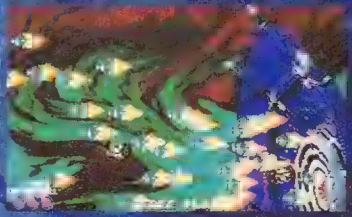
⑥のリングレーザーは消せないので避けることになるが、最後尾にいればリングは到達時に開いているか縮んでいるかのどちらかしかない。開いていれば中に入り、縮んでいれば少し動けばかわすことができる。つまりαビーム中で移動が制限されていても小さな動きでかわすことができる。

⑥のミサイルは、画面後方の一番下で少し待ち、機雷を引きつけてからαビームを撃とう。こうすればちょうどこの攻撃が終わるあたりまで引っ張れる。αビームで狙うのは浮遊機雷。ビームの撃ち始めもそうだが、引きつけすぎて誘爆させないように注意しておきたいところだ。

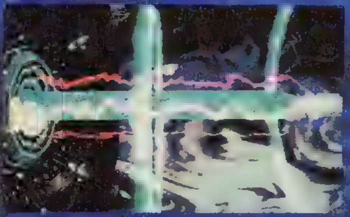
なお、中ボスをαビームにしてしっかり撃ち込み（Qは①、Rは③&④）、さらに常にショットを絶やさずボスに攻撃していれば、ともにこのαビームでボスを倒すことができる。

⑦フェザー弾＋スプレイガン

⑥、⑥の後に再びガンプを4機出すのでキ



[illegible]のミサイルラッシュはこのくらい引きつけて解放しよう。



リングレーザーは画面最後尾で上下の動きでかわす。機雷重視で撃つこと。

⑤反射レーザー



足をすぼめて反射レーザーを出す。

⑥リングレーザー＋浮遊機雷



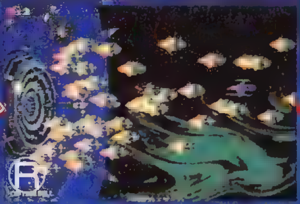
これが厳しい。直前のガンプをαビームにして解放しよう。

⑤ソリドミサイル



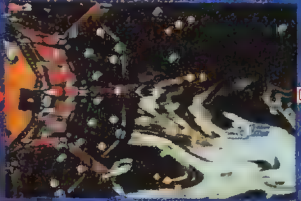
ソリドミサイル×7。ボスの傘から下には判定なし。

⑥ミサイルCラッシュ＋浮遊機雷



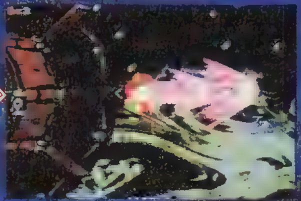
こちらも負けず劣らず厳しいのでやはりαビーム。

⑦フェザー弾＋スプレイガン



スプレイガンは[illegible]せるので、避けるのは難しくない。

⑧βビーム



最後にβビーム。もちろんカウンターだ。2本くるぞ。



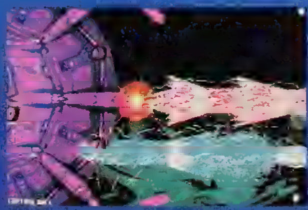
ZONE BOSS

EIGHT FEET UMBRELLA

- ●コードネーム：メンダコ
- ●弱点　　　　：体全体
- ●得点　　　　：100000点
- ●耐久力　　　：5500

ャプチャーする。

この攻撃はわかりやすくいえば弾ばらまき。スプレイガンは破壊可能だ。ここからそのまま⑧のβビームにつながるので、少し避けたらすぐにためて解放してしまおう。


⑦が始まったらすぐに溜め、早めに解放そしてカウンターすればジ・エンド。

⑧βビーム

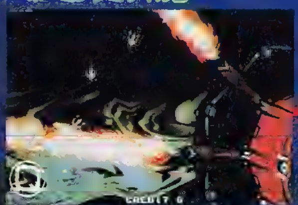
中央からくるβビームのカウンターに成功したらこっちのもの。続けてもう1本くるので再びカウンターし、少しあぶってやればボスは撃沈する。

この後再び①に戻るが、途中の撃ち込みをしっかり行えば、2周目に入る前に倒せるはずだ。

攻撃パターン

※Ⓠ はAREA　Qのみの攻撃、Ⓡ はAREA　Rのみの攻撃を表します

①ファイヤー＋ホーミングミサイルD


足先から3ウエイのファイヤー。引きつけて大きく動こう。

①サンダー＋ホーミングミサイルD

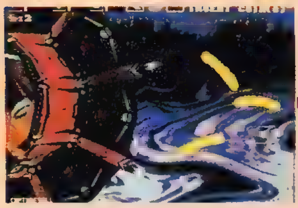

エリアRではサンダーになる。こちらもαビームで消せるぞ。

②ナパーム弾

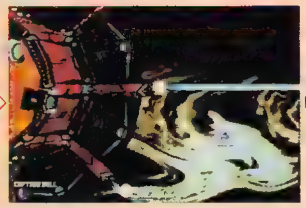

ナパーム弾が3発×3セット。足の間に入って避けよう。

連続攻撃

③ホーミングレーザーA


外周を動きながらホーミングレーザーでの攻撃。

④ロングレーザー


止まってロングレーザー。この③+④が3セットくる。

X3セット

惑星マバハー

ZONE κ

GARDEN OF SKY

AREA S	5	3	3	4	0	0
AREA T	4	4	4	3	0	0

4面最大の鬼門となる、このゾーンκ。αビームをバンバン使って、道中を乗り切っていけ!

担当：RED

基本方針と注意点

今回のゾーンκの攻略は、4面の他のゾーンと同様、難しい場所でαビームを使いまくるものとなっている。当然、キャプチャーボールも多く使うパターンになるが、3面クリア時に2~3個あればOK。4面クリア時には残り0個でも、5面は問題ない。4面でキャプチャーボールを全部使い切るつもりでいこう。

ただし、αビームが効かないソリドナイトには注意が必要。ゾーンκはソリドナイトが編隊を組んで出てくる場面が多いのだ。

スタート～分岐まで

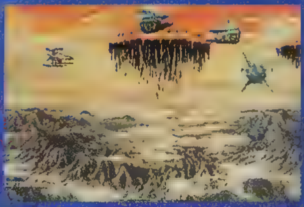
スタートしたらすぐにRソイドをキャプチャーしよう。少し進むと前方からソリドナイトとモトシーフの混合編隊がくるので、[illegible]エーブをバリバリ撃ち込んで、モトシーフだけはすべて撃ってしまおう。

さらに少し進むと、手前の背景がとぎれている場所にくる（写真参照）。ここが1回目のαビーム使用ポイントだ。αビームを発射し、Rソイドをすべて撃ったら、そのまま画面一番下にはりついて、αビームで1UPアイテムを出してしまおう。

1UPを取ったら次のαビームポイントに備えて、なんでもいいからキャプチャーしておこう。

画面が少し上にスクロールし、Rソイドがくるところが2回目のαビーム使用ポイントだ。

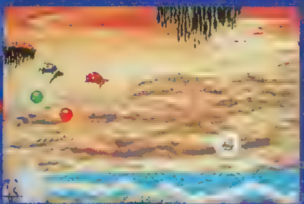
ここは、Rソイドと同時に右下からソリドナイト+モトシーフの編隊がくるので、こいつらを先にウエーブで撃ってしまい、さらに1機だけ出現するRフェナも撃ってからαビームを発射しよう。[illegible]小さな砲台（フェナチルド）はソリドナイト製なので、αビームでは破壊できない。Rフェナを撃ち落とした場合は、たとえαビーム発射中でも、このフェナチルドには十分気をつけよう。



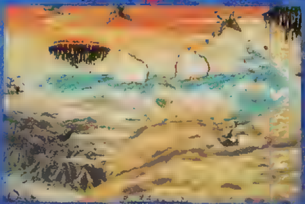
スタート直後、すぐにRソイドをキャプチャーする。



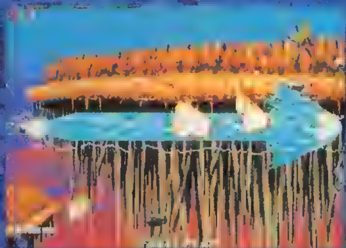
ここがソリドナイト+モトシーフを[illegible]



αビームで1UPを出してしまおう。



ここが1回目のαビーム発射場所（背景で覚えよう）。



2回目のαビーム発射ポイント。ソリドナイト、フェナを先に撃っておこう。

2回目のαビームを撃ったらすぐ、3回目のαビーム使用ポイントに備えて、何でもいいからキャプチャーしよう。

3回目のαビームは、右下からソリドナイト+モトシーフ編隊が出るあたりで発射だ。

ちなみにこの3回目のαビームポイントは、ソリドナイト+モトシーフの編隊をウエーブで速攻でしっかり撃ちきってしまえば、αビームを使わなくても問題ないだろう。キャプチャーボールが足りないときは、ここで節約しよう。

3回目のαビームを撃ち終わる頃に分岐場所にさしかかる。ここでは必ずRソイドをキャプチャーしておこう。次のαビーム使用ポイントまではオプションとして働いてもらうのだ。



3回目のαビームポイント。

AREA S −空中森林−

分岐を上に進むとエリアSとなる。

背景が林の場面は、画面右から出てくるソリドナイト、ダケッタ（ミサイルを撃ってくるやつ）、Rベンサープラス（直角サーチレーザーを撃ってくるやつ）に注意しながら進もう。

分岐場所でキャプチャーしたRソイドは、写真の場所でαビームにして使ってしまおう。

そしてαビームを撃ち終わる頃に中ボスが登場するので、なんでもいいからキャプチャーしてボムにして使って、中ボスをキャプチャーしよう。

エリアSは基本的に、この中ボスをキャプチャーするところまでがポイントとなる。その後は特に難しい場所はない。そのままボスのところまで中ボスを連れていこう。



ここでαビームを使う。

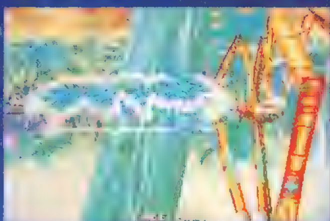


分岐場所では必ずRソイドをキャプチャーしておく。

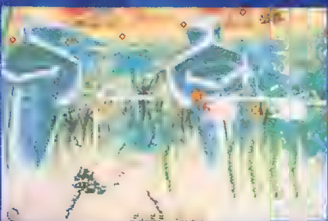
AREA T −巨大植物−

分岐を下に進むと奇怪な巨大植物が生い茂るエリアTへと進む。

いきなりやっかいなのが、



こいつはαビームで倒す。



Rベンサープラスはとっても使いやすい。

[illegible]ムツマだ。こいつはかなり耐[illegible]込んでもなかなか壊れない。[illegible]でキャプチャーした[illegible]ビームにして使[illegible]たら、次はRベンサーザラスをキャプチャーするとよい[illegible]をボムにして使い、中ボスをキャプチャーし、ボスまで連れていく。

中ボスキャプチャー〜ボス[illegible]



中ボスを連れていこう

今回のエターナルトライアングル[illegible]れていき、1回目のβビームでビーム干渉して倒してしまうパターンとなっている。

道中でキャプチャーした中ボスをボスまで連れてくるのは[illegible]。

ボスが出すザコ（アイファザー）のαビームでは、1回目のβビームで干渉しても倒せないが、中ボスのαビーム[illegible]倒せるのだ。

ただし、ビーム干渉までの[illegible]による撃ち込みがあまりにも[illegible]倒せない場合もあるので、多少意識して撃ち込んでおくよう[illegible]

ビーム干渉時の注意点

ちなみに、もし中ボスのαビームで干渉して倒し損なっても、ボスの耐久力はあとわずかになっているので、少し[illegible]

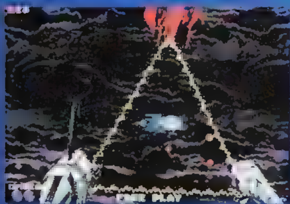
[illegible]る程度以上速くセッティングしてある場合、エターナルトライアングルとのビーム干渉[illegible]

これは画面の処理落ちによって、連射装置による入力が[illegible]いのが原因。もし、連射装置付きなのにビーム干渉で負けるようなら、次のプレイ時からこの場面だけは、自力でボタンを連打するようにしよう。

また、αビームを撃つのは、[illegible]からではなく、その前のツノ[illegible]うようにすると、より確実に[illegible]

分離フォーメーション攻撃について

●Aタイプ
三角形磁力ビーム
この攻撃がきたら、[illegible]がもたないのですぐにαビームの溜め状態にしてしまおう。


コレがきたらすぐにαビームの溜め状態にして弾避け。

この場合、次のアイファザープラスは避けることになるが特に問題ない。

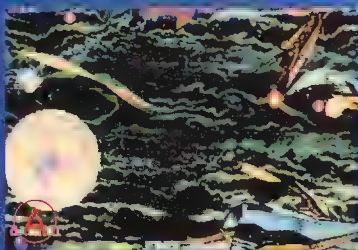
●Bタイプ
頭部パーツ中心攻撃
これがきたらラッキーだと思っていい。一番簡単なパターンだ。

最後に1発だけホーミングレーザーがきて、頭部パーツが高速で突っ込んでくるところだけ注意しよう。

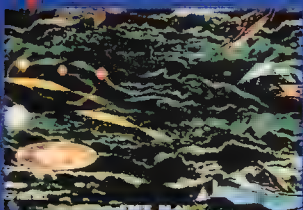
●Cタイプ
3パーツ一斉攻撃
かなり難しい。毎回同じパターンなので、完全パターン化を目標にしよう。一応、[illegible]者のパターンを連続写真で紹介する。

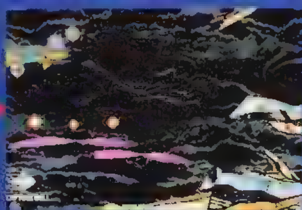
とにかく、レーザーを引きつけてギリギリで避けるのが重要。写真Aの自機のすぐ下でボムが爆発するところが怖いが、慣れれば全く問題ない。

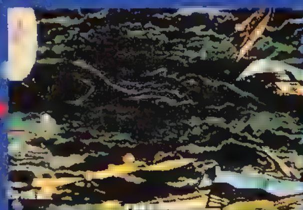

まずは、[illegible]

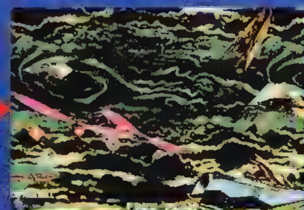


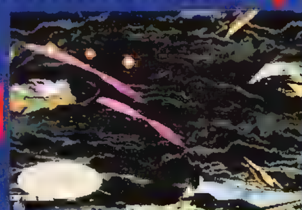
レーザーを引きつけて、下に避ける。すぐ下でボムが爆発するが大丈夫。爆発に突っ込まないように注意。

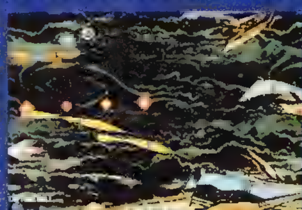

2発目のレーザーも下に避ける。


3発目のレーザーも下に避ける。


4発目のレーザーを上に避ける。

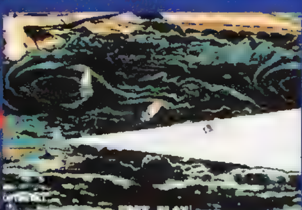

5発目のレーザーも上に避ける。

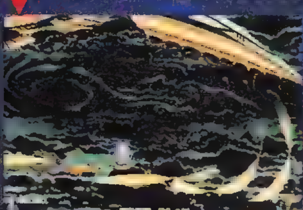

6発目のレーザーを下に避ける。

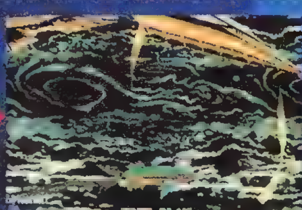

7発目のレーザーも下に避ける。以上。

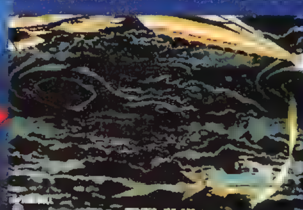
エリアTの2 ホーミングレーザーBの避け方について

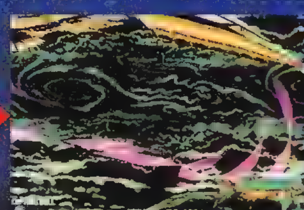
最後に、下のエリアTの②の攻撃、ホーミングレーザーBの避け方について連続写真で解説しておいたので、参考にしてほしい


直前のホーミングミサイルをすべて撃ったら、画面右下へ。

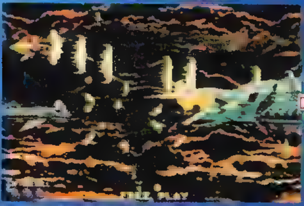

最初の連射してくるホーミングレーザーは右下にいれば当たらない。

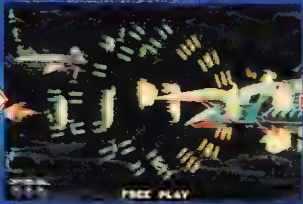

少し間をおいて単発でくるホーミングレーザーは、左へ動いて避ける。


同様にもう1発くるので、これも左へ避ける。

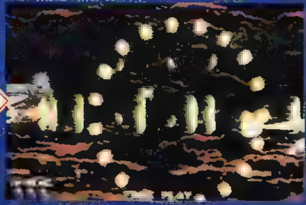

2発避けたら再び右下で連射してくるホーミングレーザーをやり過ごす。以上。

5 中心位置で





7 分裂エネルギー弾

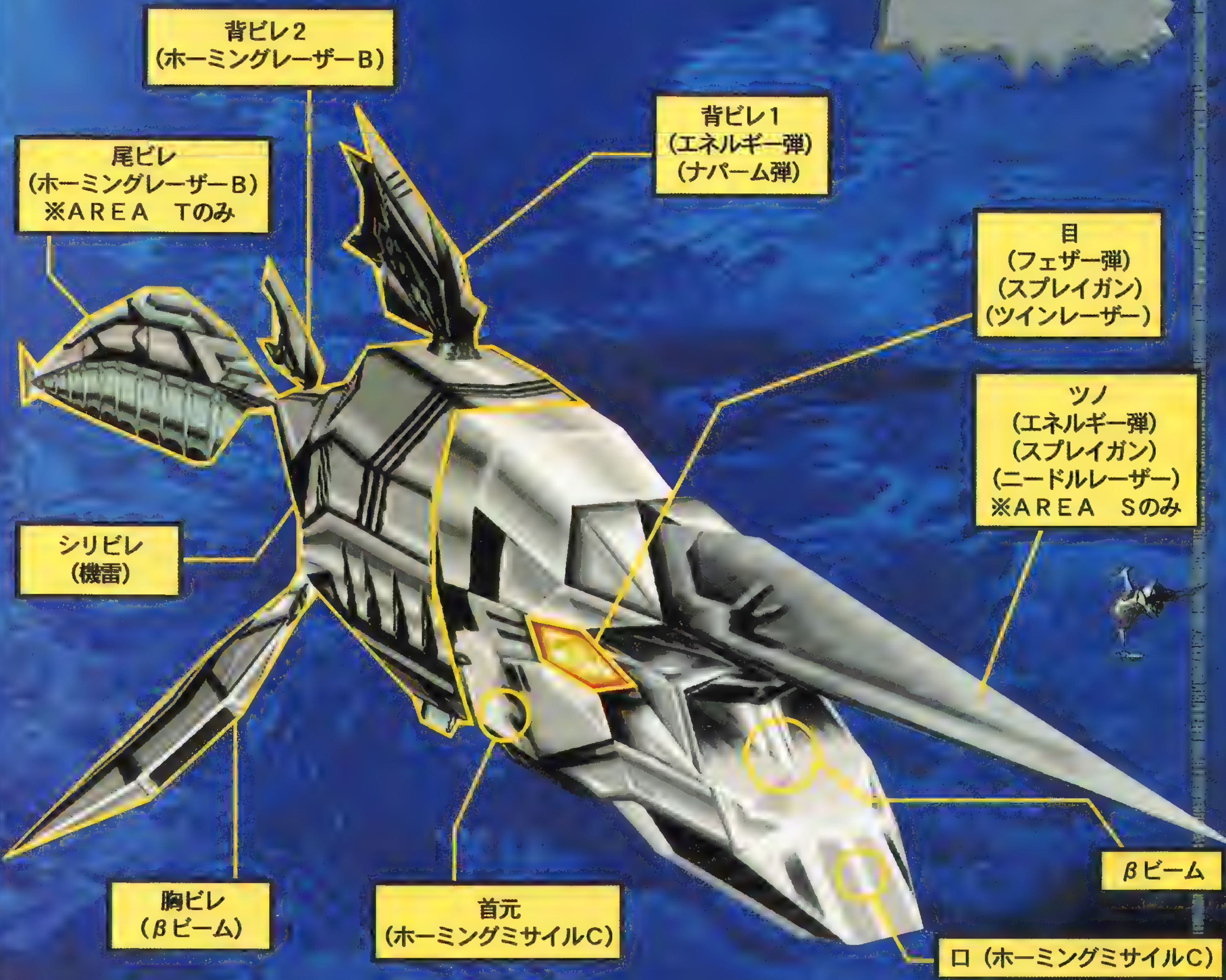


できるだけ撃ち込んでおこう。

ZONE X BOSS

ETERNAL TRIANGLE

●コードネーム：ミツクリザメ
●弱点　　　　：頭
●得点　　　　：100000点
●耐久力　　　：6000



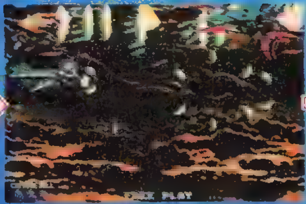
攻撃パターン(AREA S)

① 上へ移動しながら フェザー弾＋スプレイガン



[illegible]

② [illegible]



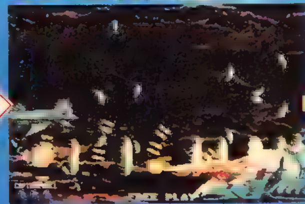
[illegible]

③ 下へ移動しながら フェザー弾＋スプレイガン



[illegible]

④ [illegible]



[illegible]

⑤ ニードルレーザー



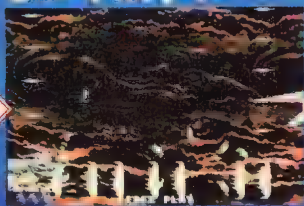
[illegible]

⑥ 分裂エネルギー弾



[illegible]

⑦ ニードルレーザー

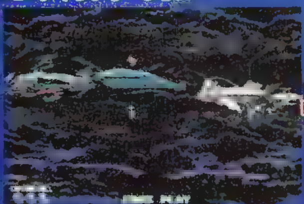


[illegible]

⑪分離
フォーメーション攻撃

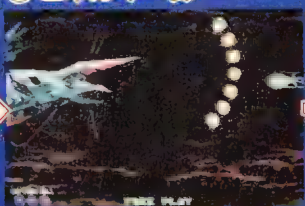
※エリアS、T共通で、以下の3タイプの中からランダムに1つ選び、攻撃をしかけてきます。

⑫ [illegible]



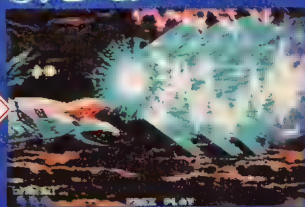
アイファザープラスを[illegible]ムを溜める。

⑬ エネルギー弾



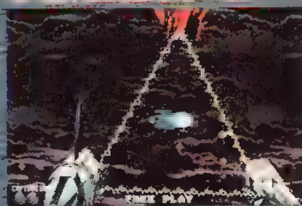
避ける必要はない。[illegible]を発射。

⑭ βビーム



ビーム干渉（本文参照）。

A 三角形磁力ビーム



本文参照。

B 頭部パーツ中心攻撃



本文参照。

C 3パーツ一斉攻撃



本文参照。

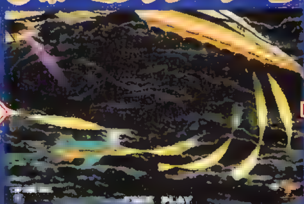
攻撃パターン(AREA T)

① 上へ移動しながら ホーミングミサイル[illegible]



全部撃ったら画面右下へ行く。

② ホーミングレーザーB

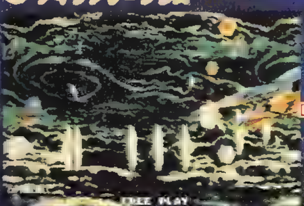


本文参照。

③分離
フォーメーション攻撃

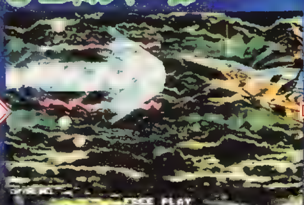
※右の⑪の3タイプの攻撃の中から、ランダムで1つしかけてくる

④ [illegible]



アイファザーを撃ったらαビームを溜める。

⑤ エネルギー弾



避ける必要はない。ここでもうαビームを発射。

⑥ βビーム



ビーム干渉（本文参照）。

SEGA SATURN

PlayStation

窓の向こうに、ほら、夢がある。

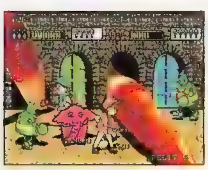


セガサターン、プレイステーションにて
8月28日 同時発売
（攻略本付）
価格4,800円(税別)

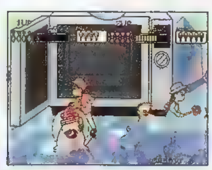
PU·LI·RU·LA™

プ·リ·ル·ラ

かわいいキャラクターとシュールな世界観で、一度でも見たことのある人には忘れる事ができないほどインパクトを与えた、幻の作品を遂に発売！







■アクション　■1〜2人用

'97夏キャンペーン実施中！

COOL PAD プレゼント！

期間中(6/20〜8/31)に発売されるセガサターン用新作ソフトとセガサターン本体を同時に購入すると、もれなく店頭で「COOL PAD」がもらえます
・一部対象外ソフトがあります〈詳しくは店頭で〉
・賞品(COOL PAD)がなくなり次第、キャンペーン終了とさせていただきます

株式会社エクシングエンタテイメント事業部
〒108 東京都港区芝5-3-2芝第一ビル6F TEL03-5443-1636(ユーザーサポート番号)
お問い合わせは月〜金曜日の13:00〜18:00でお願いします。
http://www.dtinet.or.jp/~exingall/

XING ENTERTAINMENT

ゲーメストムック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

- サムライスピリッツ天草降臨 完全攻略秘伝書　本体価格 951円　冊
- コスプレしちゃえ!!　本体価格 951円　冊
- X-MEN VS STREET FIGHTER　本体価格 1437円　冊
- サムライスピリッツ天草降臨 完全攻略奥義之書　本体価格 1437円　冊
- サムライスピリッツ天草降臨ファンブック　本体価格 951円　冊
- わくわく7　本体価格 1340円　冊
- ウォーザード　本体価格 1437円　冊
- リアルバウト餓狼伝説スペシャルグラフィカルマニュアル　本体価格 951円　冊
- ストリートファイターEX　本体価格 1340円　冊
- バーチャファイター3 Act.2　本体価格 1340円　冊
- 雀々しましょ恋いしましょ原画&設定資料集　本体価格 1942円　冊
- ゲーメストアイランド 血風録 イラストコンボ　本体価格 980円　冊
- ストリートファイターIII　本体価格 1350円　冊
- リアルバウト餓狼伝説スペシャルファンブック　本体価格 950円　冊
- 鉄拳3 Act.1　本体価格 850円　冊
- ヴァンパイアセイヴァーグラフィカルマニュアル　本体価格 850円　冊
- ゲームヴォイス～ゲーム声優コレクション　本体価格 1250円　冊
- ストリートファイターIII ファンブック　本体価格 980円　冊
- 鉄拳3 Act.2　本体価格 980円　冊
- 電車でGO!　本体価格 1100円　冊
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'97グラフィカルマニュアル　本体価格 980円　冊
- ヴァンパイアセイヴァーテクニカルマニュアル　本体価格 1350円　冊

月　日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

- 速攻生徒会② 本体価格 505円　小川雅史　冊
- カプコン美少女戦士コミックアンソロジー③　本体価格 757円　冊
- ネオジオギャルズコミックアンソロジー③　本体価格 757円　冊
- KOF'96外伝⑥　本体価格 563円　鷹岬諒　冊
- ゲーパロ4コマグランプリ⑨　本体価格 590円　冊
- ねこばかアンソロジー②　本体価格 757円　冊
- ワールドヒーローズ2⑤　本体価格 825円　雑君保プ　冊
- ゲームギャグ1Pコミック カプコン編②　本体価格 563円　冊
- ゲームギャグ1Pコミック SNK編　本体価格 563円　冊
- さくらがんばる!　本体価格 534円　中平正彦　冊
- サムライスピリッツ天草降臨 4コマ決定版　本体価格 563円　冊
- デッド オア アライブ4コマ 決定版　本体価格 563円　冊
- ダイナマイト刑事4コマ 決定版　本体価格 660円　冊
- ファイターズメガミックス アンソロジー　本体価格 950円　冊
- ザ・キング・オブ・ファイターズ-G　本体価格 540円　冊
- まるごとさくらアンソロジー　本体価格 760円　冊
- ゲームギャグ1Pコミック ストリートファイターEX編　本体価格 660円　冊
- ストリートファイターIIIコミック アンソロジー　本体価格 950円　冊
- ストリートファイターIII 4コマ 決定版　本体価格 590円　冊
- マジカルドロップ3 4コマ決定版　本体価格 660円　冊
- あすか120%エクセレント コミックアンソロジー　本体価格 880円　冊
- ヴァンパイアセイヴァー コミックアンソロジー　本体価格 880円　冊

月　日

株式会社 新声社

GAMEST ◆9月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト9月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、206ページのプレゼントをさしあげます。裏側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは9月30日(必着)。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
[　　　][　　　][　　　]

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
[　　　]

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
[　　　]

4:ゲーメストに付けてほしい付録があったら教えてください。
[　　　]

5:今、熱中しているゲームは何ですか? [　　　]

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか? [　　　]

7:今号の付録の感想をお願いします。
[　　　]

8:ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　）

9:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。 [　][　]

10:あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

読者が選ぶベストゲーム・投票ハガキ

●ついに始動した「ザ・ベストゲーム2」(仮題)!読者の皆さんの投票でベストゲームを決定するこの企画、キミのベストゲームを3タイトルあげてください。思い入れのひとこともあればなおよし!対象は1972年～1997年までのアーケードビデオゲームのみとします。イラスト投稿も同時募集!ご意見ご希望などもぜひお寄せください。(締め切り：9月30日消印有効)

1	ゲーム名／メーカー名： ひとこと：
2	ゲーム名／メーカー名： ひとこと：
3	ゲーム名／メーカー名： ひとこと：

(注)このハガキ以外は集計対象になりません（コピー不可)。

●ご意見・ご希望などご自由にお書きください。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	数量
ストリートファイターZERO 本体価格 4,660円	本
KOF'95 本体価格 4,660円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ 本体価格 4,660円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル 本体価格 5,631円	本
バトルガレッガ 本体価格 5,631円	本
サイキックフォース 本体価格 5,631円	本
KOF'96 本体価格 4,660円	本
レイストーム 本体価格 5,631円	本
X-MEN vs. STREET FIGHTER 本体価格 5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー'96 本体価格 2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨 本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX 本体価格 4,800円	本
リアルバウト餓狼伝説スペシャル 本体価格 4,800円	本
ストリートファイターIII 本体価格 4,800円	本
鉄拳3 act.1 本体価格 5,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店 TEL（　）
FAX（　）

部数　　冊

条件　　書名

担当者

定価　　回　　巻

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメストムック

「ザ・ベストゲーム2」（仮題）係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□	
※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年　③高校（　）年　④大学（　）年　⑤社会人　⑥その他（　）	

※の部分は○でお囲みください

締切は9月30日（消印有効）

郵便はがき

ここに50円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

（9月30日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　）	
※都道府県	
①小学（　）年　②中学（　）年　③高校（　）年　④大学（　）年　⑤社会人　⑥その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④マルゲ屋　⑤その他

※の部分は○でお囲みください

求人倍増! 就職抜群! 生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

完璧!コンピューターゲーム科

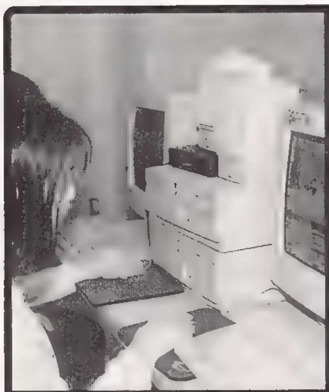
4月生 入学願書 受付中

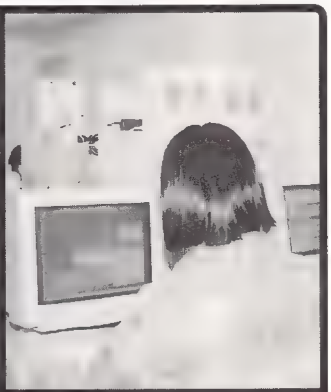




現場でやっていることを、授業で学ぶ!

マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。シューティングゲーム、RPG、3Dアニメーション制作などは、制作チームを組んで行っています。（神田 毅）





PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力を待っている!!



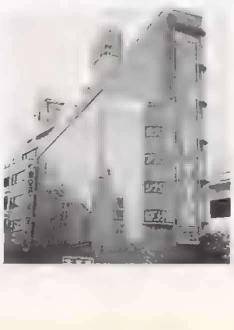


学院見学・入学相談は毎日実施

体験入学実施中 日程:8月23日·土／9月13日·土／10月11日·土 以下、毎月第2土曜日の予定
参加のお申し込みは、ハガキに住所·氏名·年令·電話·学年(職業)·学科名を明記し、下記へ。

98年度生·各科願書受付中!

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



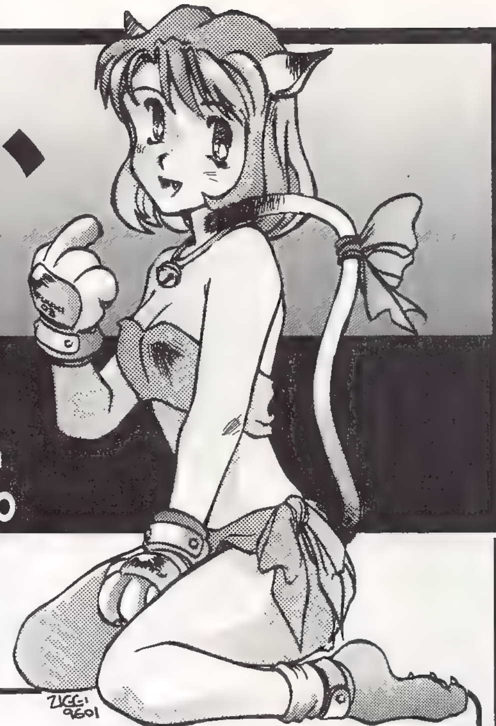
文部省認可CGARTS協会認定教育校　社団法人·日本漫画家協会賛助会員　社団法人·日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9 Tel 03-5276-1511(代)

入学案内書 住所·氏名·電話番号·雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

京都・山科に来たら、富貴に寄ってね！



大型ゲーム機もあります。価格・在庫はTELでお願いします。

タイトー・F3ソフト	
あっかんべーだー	5,000
エレベーターアクション	5,000
逆鱗弾	3,000
ダライアス外伝	3,000
パズルボブル2	3,000
バブルメモリーズ	8,000
ハットトリックヒーロー95	5,000
カプコンCPSⅡソフト	
X-MEN	7,000
スーパーストリートファイターⅡX	5,000
ストリートファイターZERO	3,000
ストリートファイターZERO2	8,000
スーパーパズルファイターⅡX	4,000
ヴァンパイアハンター	5,000
ヴァンパイアセイヴァー海外版	??,000
ジャレコ・メガシステム32ソフト	
ゲーム天国	3,000
P-47 ACES	5,000
テトリスプラス	8,000
エンジェルキッス（麻雀）	8,000
スーチーパイⅡ（麻雀）	8,000
コナミ・システムGXソフト	
極上パロディウス	3,000
沙羅曼蛇2	3,000
対戦ぱずるだま	3,000
ツインビーヤッホー	3,000
セガ	
バーチャファイター2	特価
バーチャファイター2.1	特価
ナムコ	
鉄拳2verB	68,000
ワースタ95	5,000
クイズマイエンジェル	48,000
テクモ	
エンジェルアイズ（ソフト）	特価
でろ〜んでろでろ（ソフト）	特価
SNKネオジオソフト	
KOF95	8,000
KOF96	特価
リアルバウト餓狼伝説	8,000
パズルボブル	8,000
ステークスウィナー	5,000
パズルDEポン	6,000
サムライ斬紅郎無双剣	3,000
サムライ天草降臨	20,000
その他	
ストライカーズ1945	特価

インターネット始めました！

http://www.mediawars.or.jp/~fuukico/index.htm

アクセスまってまーす。

クイズ各種3,000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

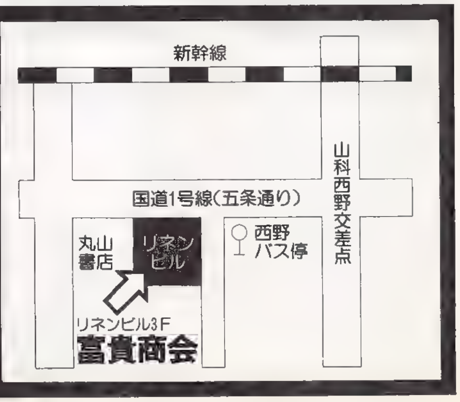
大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。

営業時間 AM10:00〜PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
富貴商会
Fuuki Co., Ltd.

〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル 3F



ドリームToco（トコ）

あら!!
こんなに安くて良いのかしらん!?

D.T.M'S（ドリーム・トコ・メンバーズ）

随時 **大募集!!**

低金利分割払いもOKです!詳細はTELにて

リスト請求方法

○広告に載っている在庫はほんの一部ですので、他のリスト希望の方は、80円切手3枚同封の上、当店まで封筒で送ってください。（1ヶ月分）

インストカード・取説の有無ハーネスの種類他、確認・質問はお客様のほうからお願いします。
故障以外の返品・交換は一切承りません。

カプコン

ヴァンパイアセイヴァー	108,000
ヴァンパイアハンター	32,000
ヴァンパイア	30,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ	55,000
D&Dタワーオブドゥーム	38,000
虹色町の奇跡	37,000
スーパーパズルファイターⅡX	33,000
ストZERO2アルファ	45,000
ストリートファイターZERO2	32,000
ストリートファイターZERO	30,000
ストリートファイターⅢ	60,000
ウォーザード	40,000

タイトー

レイストーム	48,000
ファイターズインパクトA	38,000
ファイターズインパクト	36,000
まじかるでーと卒業告白大作戦	40,000
まじかるでーとドキドキ告白大作戦	32,000
サイキックフォースEX	32,000
サイキックフォース	30,000
バブルボブル	15,000
インセクターX	6,000
クイズクレヨンしんちゃん	1,000
メタルブラック	20,000
グリッドシーカー	20,000

FAXでリストが取りだせます

①06−488−4891をダイヤルする
②ガイダンスの後BOX番号195♯をダイヤルする
③ガイダンスに従い、発信音の後スタートボタンを押す（情報料無料）



コナミ

とべ！ポリスターズ	35,000
グラディウスⅢ	25,000
グラディウスⅡ	15,000
ゼクセクス	20,000
進め！対戦ぱずるだま	5,000
究極戦隊ダダンダーン	25,000
クイズ学問ノススメ	1,000
対戦とっかえだま	30,000
ときメモ対戦ぱずるだま	32,000
対戦ぱずるだま	22,000
ツインビーヤッホー！	22,000
沙羅曼蛇2	23,000

ナムコ

子育てクイズマイエンジェル2	58,000
子育てクイズマイエンジェル	6,000
アウトフォクシーズ	25,000
クラッシックコレクションVol.2	38,000
クラッシックコレクションVol.1	15,000
ドラゴンスピリット	28,000
ギャラガ'88	23,000
デンジャラスシード	20,000
タンクフォース	20,000
ネビュラスレイ	15,000
マーベルランド	18,000
ローリングサンダー2	10,000

その他

ソルディバイド	45,000
ソニックウイングスリミテッド	30,000
女流将棋教室	45,000
闘姫伝承	32,000
もうぢゃ	3,000
ダイナマイト刑事	65,000
蒼穹紅蓮隊	58,000
紫炎龍	61,000
ぷよぷよ	2,000
ぷよぷよ通	6,000
ぷよぷよSUN	65,000
ドラゴンボールZ2	15,000
イントロDONDON!	55,000
水滸演武	54,000
ファイターズヒストリー	2,000
チャイナタウン	7,000
ポラックス	5,000
ギャロップレーサー	60,000
スタジアムヒーロー	1,000
トライアウト	1,000
ドラゴンパンチ	3,000
ザインドスリーナー	8,000
マクロスプラス	35,000
登龍門	2,000
コラムス	3,000

各種ロム・サブ

ときメモ対戦ぱずるだま	10,000
ツインビーヤッホー！	500
沙羅曼蛇2	1,000
対戦とっかえだま	8,000
対戦ぱずるだま	500
ヴァンパイアセイヴァー	85,000
ヴァンパイアハンター	6,000
ヴァンパイア	3,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ	30,000
D&Dタワーオブドゥーム	13,000
虹色町の奇跡	12,000
スーパーパズルファイターⅡX	7,000
ストZERO2アルファ	20,000
ストリートファイターZERO2	6,000
ストリートファイターZERO	3,000
水滸演武	1,000
イントロDONDON！	2,000
ダイナマイト刑事	12,000
ぷよぷよSUN	12,000
蒼穹紅蓮隊	5,000
紫炎龍	8,000
カイザーナックル	500
ハットトリックヒーロー'95	500
あっかんべぇだぁ	2,000
パズルボブル2	1,000

麻雀

麻雀シスターズ	2,000
ダイヤルQ2	2,000
ハイパーリアクション	7,000
バクハツ純情伝	1,500
パチンコ物語	2,000
ビタミンC	1,500
ファンクラブ	1,000
フライデー	1,000
夏物語	3,000
麻雀革命	1,000
麻雀革命Ⅱプリンセスリーグ	4,000
七次元の妖精達	2,000

MVSカセット

ワールドヒーローズ	500
ワールドヒーローズ2	500
ワールドヒーローズ2JET	1,000
ワールドヒーローズパーフェクト	3,000
餓狼伝説	500
餓狼伝説2	500
餓狼伝説3	500
餓狼伝説スペシャル	500
リアルバウト餓狼伝説	3,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	20,000
キングオブファイターズ'94	1,000
キングオブファイターズ'96	8,000

●受付時間　平日11：00〜20：30
　　　　　　土　13：00〜20：30
●定休日　日・祝祭日（臨時休業もあります）

とことんやるなら **ドリームToco（トコ）**

（当店は通販専門店です）

〒330 埼玉県大宮市丸ケ崎町4-7 TEL048-685-9834

お知らせ

●価格は全て消費税別です。
●商品の価格・在庫は常に変動していますのでお気軽にTEL下さい。
●在庫リストは月2回発行になりました。（月始・中旬頃です）

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中!



おめでとう! 女性プログラマー誕生!



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 江上清香さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。ゲームのプログラマーになりたいと思ってこの学校に入学した時は、コンピューターの「コ」の字も知らない状態で、本当にプログラマーになれるのか心配でした。でも、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校に入って良かったと思う点は、生徒一人に一台自分専用のパソコンがあり、放課後も自由に使えること。また、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、相談にのってくれること。そして、同じ目標を持った友人にたくさんめぐり会えたことです。

まだ非常に少ない女性プログラマーになれたことはとっても嬉しいのですが、本当の始まりはこれからだと思います。でも、この学校で学んだ実践教育のおかげで、不思議と不安はなく、将来的には必ず女性ゲームデザイナーとしても頑張りたいと思っています。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

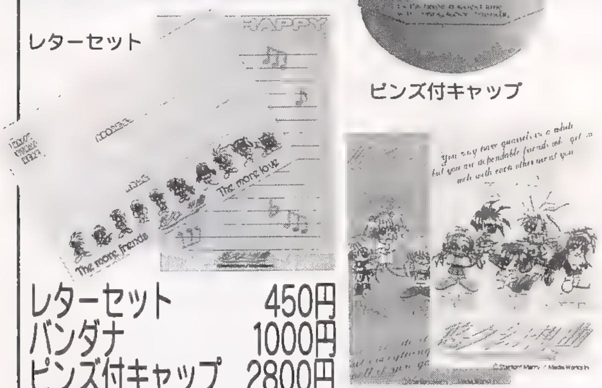
TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

Gamer's Collection

悠久幻想曲
ゆう きゅう げん そう きょく

レターセット



ピンズ付キャップ

下敷き

レターセット	450円
バンダナ	1000円
ピンズ付キャップ	2800円
下敷き	300円

PiNS あの！「ウィザーズハーモニー」「エターナルメロディ」のスタッフによる新作ゲームを逸早くピンバッチ化！前作「エターナルメロディ」のピンバッチも大好評につき売り切れ続出！お早めに！！

単品580円、非売品テディ付全員セット5600円

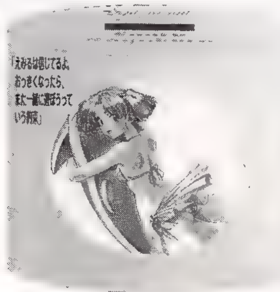


Sentimental Graffiti

キーホルダー　680円
貯金箱　880円
タペストリー3000円

トーゼン12人全員出るョ！

■「君に逢いたい」貯金箱





■フラットキーホルダー



■タペストリー

売切れ御免！
ピンズ
サイキックフォース
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
サムライスピリッツ天草降臨
わくわく7

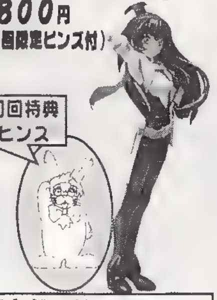
機動戦艦ナデシコ
Martian Successor NADESICO

発売元：(株)セガ・エンタープライゼス
製造元：ベイ・クリスタル(株)

■第2弾■

「少女」ですから…。

1/8スケール「ミスマル・ユリカ」6800円（初回限定ピンズ付）



1/8スケール「ホシノ・ルリ」（初回ピンズ付）6800円

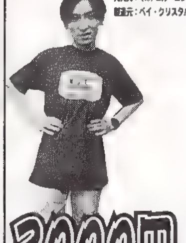


原形制作／前田智樹（ワークスサッポロ）

発売元：(株)セガ・エンタープライゼス
製造元：ベイ・クリスタル(株)

ゲキガンガー3Tシャツ

発売元：(株)セガ・エンタープライゼス
製造元：ベイ・クリスタル(株)



3000円

HUMAN ENTERTAINMENT BCL　Gamer's Collection
ビーシーエル
北海道札幌市豊平区豊平1条1丁目1-13
TEL 011-823-1967
FAX 011-823-1968 通販専用

お申し込み方法

お電話又は、住所、氏名、電話番号、FAX番号、希望商品を明記したFAXでお申し込み下さい。
お支払い方法は
1.コレクトショッピング（代引）
2.郵便振替
3.定額為替
4.現金書留
以上のいずれかの方法。送料は地区により異なりますのでおたずね下さい。
　代金を郵送する前に必ず商品の確認をお願い致します。

元祖 秋葉原の基板屋

基板高価買取価格リスト

インスト・取説付　1K=1,000円

《アイレム》

ロードランナーI～IV	各15K
R-TYPE	6K
R-TYPE II	7K
R-TYPE LEO	10K
アンダーカバーコップス	12K
海底大戦争	20K
最後の忍道	11K
リーグマン	15K
ボンバーマンワールド	12K
スペランカー	9K
スペランカーII	12K
フック	12K
ガンホーキ	8K
クロスブレイズ	10K
ジオストーム	13K
ファイアーバレル	12K

※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

《SNK》

ループレバーのゲーム(P付)	35K～
アテナ	15K
ASO	8K
MVSマザーボード	11Kより

※SNKレトロ基板高価買取(TEL)
※MVS基板高価買取(TEL)

《カプコン》

エグゼドエグゼズ	25K
ガンスモーク	13K
闘いの挽歌	15K
D&D 2(サブ)	TEL
エイリアンVSプレデター(サブ)	23K
ストリートファイター	12K
ストリートファイター ザ・ムービー	35K
マーブルVSストリートファイター	TEL
ストゼロ2アルファ(サブ)	15K
闘神伝2	TEL
スターグラディエーター	TEL
X-MEN VS ストリートファイター(サブ)	TEL
ヴァンパイアセイヴァー(サブ)	TEL
ファイナルファイト	10K
キャプテンコマンドー	10K

ストリートファイターEX高価買取(TEL)
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

《コナミ》

グラディウス(ROMボード)	TEL
グラディウスIII	18K
ゼクセクス	15K
A-JAX	18K
悪魔城ドラキュラ	45K
サンダークロス	13K
サンダークロスII	15K
ツインビー(ROMボード)	TEL
ミスティックウォリアーズ	20K
パトランティス	25K
魔獣の王国	30K
バイオレントストーム	19K
メタモルフィック フォース	20K
ダダンダーン	17K
GIジョー	22K
ギャラクティックウォリアーズ	TEL
バーサスネットサッカー	TEL
ドラグーンマイト	22K

※コナミレトロ基板高価買取(TEL)
※コナミGX基板高価買取(TEL)

《ジャレコ》

シティコネクション	15K
忍者くん	5K
忍者くん 2	10K
サイキック 5	17K
バルトリック	25K
64番街	5K
破兆	10K
ロッドランド	10K

《セガ》

アッポー	10K
ロボレス2001	10K
エイリアンシンドローム	15K
SD (純正P付)	65K
バレット	TEL
ピットフォールII	19K
ゴールデンアックス 2	22K
ゲイングランド	45K
アラビアンファイト	12K
アレックスキッド	10K
フリッキー	8K
ヴァーチャファイター3	TEL
ヴァーチャストライカー	TEL

スペースハリアー高価買取(TEL)
※ヴァーチャロン基板高価買取(TEL)
※セガモデル2基板高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

《タイトー》

レインボーアイランド(EXOK)	15K
レイメイズ	22K
ライトブリンガー	14K
黄金の城	15K
アラビアンマジック	15K
レイストーム	TEL
フェアリーランドストーリー	27K
サイキックフォース	TEL
サイキックフォースEX	TEL
ファイターズインパクト	TEL
スーパーフットボールチャンプ	TEL
ちゃっくんぽっぷ	30K
ニンジャウォリアーズ	TEL

※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)

※F3マザーボード	45K

《デコ》

ザピガ	25K
B-ウイング	25K
トリオTHEパンチ	24K
ナイトスラッシャーズ	25K
グレートラグタイムショー	20K
ミッドナイトレジスタンス(P付)	TEL
のぼらんか	13K
ブラッディウルフ	15K
エドワード ランディ	23K

※デコレトロ基板高価買取(TEL)

《ナムコ》

ベラボーマン(ボタン付)	60K
F/A	10K
マッハブレイカーズ	17K
アウトフォクシーズ	12K
タンクフォース	10K
鉄拳	TEL
鉄拳2(VerB)	TEL
鉄拳3	TEL
ソウルエッジ(Ver2)	TEL
ワールドスタジアム90	8K
ダンシングアイ	TEL
ネビュラスレイ	12K
ダンクマニア	12K
ナムコクラシックvol.2	22K
※ナムコシステムIマザーボード	14K

《その他》

首領蜂	22K
怒首領蜂	TEL
エクイテス	25K
アルゴスの戦士	15K
ソロモンの鍵	23K
鮫!鮫!鮫!	16K
セーラームーン(全て純正)	21K
豪血寺一族	6K
豪血寺一族 2	11K
豪血寺一族外伝	17K
マジンガーZ	13K
ミュータントナイト	22K
ガンダーラ	15K
大江戸ファイト	12K
富士山バスター	8K
ジャッキー チェン	20K
ナックルバッシュ	11K
サンダードラゴン 2	14K
レジオネア	8K
ゼロチーム	13K
ノストラダムス	13K
アークエリア	22K
ウルトラ警備隊	16K
ハチャメチャファイター	13K
ノバ 2001	16K
バイパーフェイズ1(NEW)	28K
バトルガレッガ	33K
ツインイーグル 2	17K
雷神魔傀	16K
ストームブレード	13K
セタ SSV 基板	4K
魔法大作戦	8K
雷電ファイターズ	TEL
ギャロップレーサー	TEL
闘姫伝承	19K
バツグン	10K
戦球	23K
スーパースラムス	18K
64番街	7K
ストライカー1945	18K
戦国ブレード	16K
ヘブンズ ゲート	TEL
マッドシャーク	12K
メタフォックス	10K

「Super Nintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取を始めました。
※郵送での買取は行なっておりません

その他の基板も高価買取します TELにてどうぞ

- 上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。
TELにてお問い合わせください。
- コピー基板も買取ますが 純正の半額が目安になります。
- 買取の際は、事前にTELにて連絡の後 身分証明書をお持ち願います。
郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後 必ず身分証明書の写しと 余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので ご注意ください

海外Nintendo 64 オリジナルタイトル
遂に入荷!!

Nintendo64でしか遊べない オリジナル対戦格闘がいよいよ登場!



キラーインスティンクト ゴールド
¥11,000

月刊 最新入荷ソフト速報

Nintendo 64

最新3D格闘ゲームが早くも入荷!
ダークリフト ¥9,800

ファンタジー3Dシューティングの最新作!
ヘクセン ¥9,800

NBAシリーズ最新作が64に登場!
NBAハングタイム ¥9,800

ウェイン グレツキー ホッケーが64に登場!
ウェイン グレツキー ホッケー ¥9,800

PS

シリーズ最新作が遂にPSで登場!
ウイングコマンダー IV ¥7,400

人気のカードゲームがPSに登場!
マジック ザ ギャザリング ¥7,200

SS

シリーズ最新作が遂にサターンに移植!
モータルコンバット トリロジー ¥7,200

ジャガーで人気の3Dシューティングが遂に登場!
エイリアンVSプレデター ¥7,200

Genesis

人気映画を早くもゲーム化!
ロストワールド:ジュラシックパーク ¥6,800

S-NES

あのアタリコレクションがS-NESにも登場!
アタリ コレクション 1 ¥6,800

ここに来ればPLAYできる

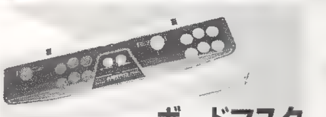
"KILLER INSTINCT" も入荷しました

★KILLER INSTINCT 2
★UMK 3
ロケーション中!!

ゲーム改造ツール特価販売中!!

サターン用 プロ アクション リプレイ
プレステ用 プロ アクション リプレイ
スーファミ用 X-ターミネーター2 サスケ
価格はTELにてお問い合わせください
どこよりも安いです!

コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



ボードマスター
(シンクロ連射内蔵)



シグマAV5000
&8000ターボ



PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

VEGA JR. 価格はTELにて!

NEW



サイズ／幅650×奥行200×高さ100

21世紀のコントロールBOX

《特徴》
- 同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
- 16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
- 5V／15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
- 業界初の2万円台での価格で新登場!

連射ボタンが独立したDXタイプも登場!!

VEGA JR.DX 価格はTELにて!!

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」
高価買取再開しました。詳しくはTELにてどうぞ!

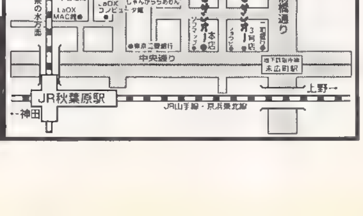
通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

高価

不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

買取

営業時間	
月～水	10:30～20:00
木～土	10:00～20:00
日・祝	10:00～19:00



ゲームフリークのオアシス
メッセサンオー本店
基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8
TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp

ハイスコア クローズアップ

今回は数が少なかったのですが、Gダライアスの集計もルート別（ゾーンλ、μ、ν、ξ、οの計5ゾーン）に受け付けております。ドシドシご応募ください！

2回目集計

SOL DIVIDE ソルディバイド

（彩京）

カシュオン	ヴォーグ	ティオラ
5,397,400	5,070,400	4,989,200
T.Clue-ISD	渋谷でブー（7いっぱいみたいなー）	KMC-TEM
扇ヶ丘レジャーセンター（石川）	TILT神保町（東京）	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）

ティオラでもクリア達成

今回からキャラ別集計開始のこのソルディバイド。かなり特殊な難易度の高さで全国のプレイヤーを苦しめているようです。しかし、恐ろしいことに全キャラでクリアが達成されています。非力なティオラでのクリアは正にお見事！人間やればできるものですね。

カシュオンは前回同様、ISD氏のブッちぎりトップ。連続切りでの4倍フィニッシュを相当決めないとこんな点数は出せないでしょう。

ヴォーグは先月集計分のスコアがそのまま繰り越しでトップになっています。思わぬ結果にやや拍子抜けの感がありますが、まだまだ勝負は始まったばかり。今後の展開に注目していきましょう。

5回目集計



（アトラス／ケイブ）

A-TYPE	B-TYPE	C-TYPE
468,814,890	414,235,550	568,120,890
LAOS－長田仙人	LAOS－長田仙人	DBL－ZKB－NAI
ビッグウェーブ（高知）	ビッグウェーブ（高知）	個人申請ビッグワン（埼玉）

西の長田　東の内藤

ついに5億点台に突入したCタイプ、2周目6面ボスまでノーミスノーボムでたどり着いたそうです。話によると2周目のパターン化がかなり進んでいて、ボスのサギパターン以外ではめったに死なないそうです。この点数をたたき出したNAI氏は「6億出したら次はBタイプをやる」との発言をしているそうなので、今後の動きに注目していきましょう。

Aタイプ、Bタイプのほうは、レーザー強化をあやつる長田仙人氏が今回も他をよせつけていません。この2人を止められるプレイヤーは今後出てくるのでしょうか？

2回目集計

（カプコン）

ジェダ	リリス
1,234,200	2,306,000
☆CAT'S-とき坊	☆CAT'S-きみちゃん
アイリン夢空間（岐阜）	アイリン夢空間（岐阜）

キュービィ	バレッタ	デミトリ
1,627,300	1,552,400	1,237,800
Y. O	G.M.C.ZFC. URA㊅	G.M.C.ZFC. URA㊅
GAME'S MILK（京都）	ゲームコーナーフジ（東京）	ゲームコーナーフジ（東京）

モリガン	ガロン	フェリシア
2,240,500	1,350,700	2,465,300
㊚お茶ください	花山 薫㊝	ナタデココシコの丸キャラにぞっこんNAD
GAME'S DRAGON（京都）	プレイシティ24（北海道）	ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

サスカッチ	ビクトル	ビシャモン
1,093,800	1,229,500	1,248,300
G.CRUSH-ROK	ザ・エックス	剣匠イザナム
アイリン夢空間（岐阜）	ゲームコーナーフジ（東京）	ゲームコーナーフジ（東京）

オルバス	ザベル
1,250,600	1,087,200
G.CRUSH-EFA	マスターハシゴ灰色改めザベラー
アイリン夢空間（岐阜）	西条プラザゲームコーナー（広島）

レイレイ	アナカリス
1,745,200	1,050,600
タコ太	G.M.C.ZFC. URA㊅
GAME'S WiLL（京都）	ゲームコーナーフジ（東京）

キャラ別集計開始

いよいよキャラ別集計開始、全キャラ気合の入った点数が出そろいました。稼ぎのポイントとしては、ダメージが低く、ヒット数が多い技を入れるのにつきるようです。敵の体力の回復を待って攻撃を当てるのも基本。

フェリシアの点数が高いのは、プリーズヘルプミーがヒット数が多く稼げる技だからのようです。モリガンとリリスはダークフォースで分身し、立ち小パンチとしゃがみ小パンチを連打して稼ぐようです。

また、乱入キャラを出現させるのも重要でしょう。ラストの乱入キャラのハンニャを出現させるためには、途中でダウンすることが許されないので厳しいようです。もうすでに更新がつらいキャラもいるのではないでしょうか。

君こそゲーメスト！

集計	ゲーム	部門	スコア	ネーム	店舗
5回目集計	ストリートファイターⅢ	ネクロ	4,810,900	ARIよ	マンモス城インベーダーハウス（大阪）
		リュウ	4,811,900	KMC-IZA	ゲームセンターコパⅢ（神奈川）
		ユン&ヤン	4,859,500		
		ケン	4,570,200	CYR-ASM	タイトーイン町田店（東京）
		エレナ	5,067,700	FGK-5千円	Jogo江古田店（東京）
		ショーン	5,087,000	RIK	
	スカッドレース	初級　昼	2′15″99	旧スカの方がイケてるっす MSO-おーさま(爆)	個人申請アミューズメントWAIWAI南岩国店（山口）
		初級　夜	2′01″59	MSO-LIE㊡	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		中級	2′36″21		
	マネーアイドルエクスチェンジャー	CPU対戦	8,488,004	SAL	Jogo江古田店（東京）
	ライデンファイターズ	チェイサー	54,940,680	グラデューサー同盟 DKT-GERま	個人申請駿河台アリエス（東京）
		エンデバー	53,552,900		
		スレイブ	54,976,340	GAP	TILT神保町（東京）
	ストリートファイターEX		1,707,500（豪鬼使用）	CYCLONE-NEC	個人申請プレイスポットすーるぽん（東京）
	プリクラ大作戦	クララ	40,937,200	LKR	Jogo江古田店（東京）
		キララ	38,826,400		
	わくわく7	ライ	31,059,500	ジャスティスメン	プレイランドエフワン（宮城）
		スラッシュ	27,358,100	MOR	
	対戦とっかえだま		4,884,100	500万までやるぞ！ DKZこと店員倍損	オレンジペコ（愛知）

集計	ゲーム	部門	スコア	ネーム	店舗
1回目集計	ブラッディロア		3′37″38（アリス使用）	ミスマルうさぎ使用 MIZ神－ZZ㋕	GAME'S WiLL（京都）
	NEOMr.DO!		1,730,750	魔B党－ⓗARU	モンテカルロ（群馬）
	トップスケーター	イージーコース	737,244	TOM	個人申請セガ三宮サンクス（兵庫）
		ハードコース	729,701	～TBC～	個人申請新宿スポーツランド中央店（東京）
2回目集計	グルーブオンファイト		1,320,100	ゲーセン魔人（Y.O）	ゲームコーナーフジ（東京）
	NEOボンバーマン	ノーマルモード	655,000	WZH	GAME'S WiLL（京都）
3回目集計	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド		111,320	池袋ガンシューター与作	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
	バトルサーキット	イエロービースト	50,006,800	☆CAT'S-マサル	アイリン夢空間（岐阜）
		サイバーブルー	27,978,600	全国は2900万以上では？　京都Q	ビッグウェーブ（高知）
		ピンクオーストリッチ	40,640,300	花山　薫[illegible]	プレイシティ24（北海道）
4回目集計	とべ！ポリスターズ		635,590	L2A－大明神	GAME'S WiLL（京都）
	スカッドレースニューバージョン	初級　昼	2′01″89	何故か長野（謎） MSO-おーさま(爆)	個人申請ハイテクエンターテイメントアーサー（長野）
		初級　夜	1′48″27	MSO－LIE㊡	
		上級	2′28″58	KEN－2	ソニックビーム（千葉）
5回目集計	鉄拳3	風間　仁	1′14″20	G・CRUSH-ROK	アイリン夢空間（岐阜）
		エディ・ゴルド	1′51″43	K.T	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		キング	1′41″41	35秒はガセネタでした。スト研GUY	ビッグウェーブ（高知）
		ニーナ・ウィリアムズ	1′17″88	ZZZ	プレイシティ24（北海道）
		クマ（パンダ）	1′28″60	ZZZ	プレイシティ24（北海道）
		ジュリア	1′31″93	海流（春日千晴でGO）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
		ガンジャック	1′08″95	MOL-キラートマト	Jogo江古田店（東京）

ハイスコア講評

今回はブラッディロアから、使用キャラはアリスになっています。浮かせ技からの空中コンボが決め手か。

次はNEO　Mr.DO!。このゲームはプレイ時間が非常に長いのが難点。初回からいい点がでています。

トップスケーターは初級コースと上級コースの2部門で集計開始。コースを熟知してクールコンボをつなげまくるのがポイントのようです。実力がそのまま点数に反映されるゲームは稼ぎがいがありますね。

グルーブオンファイトは微妙に更新、死体投げ稼ぎが重要との噂です。

NEOボンバーマンはWZH氏の独走状態。

とべ！ポリスターズはさすがに大幅な伸びはないようです。限界が近いか？

バトルサーキットはイエロービーストが5000万点を突破、クリア時に8600ゴールド以上を残しているようです。

ストリートファイターⅢはエレナが500万点台キャラの仲間入りを果たしています。ショーンも更新されていますがこちらの方はちょい伸びにとどまっています。

ストリートファイターEXは使用キャラが豪鬼になっています。相手キャラ限定の永久コンボを使ってコンボ数を稼いでいるようです。

デッドオアアライブは両部門そろってひさびさの更新。

プリクラ大作戦はクララで4000万点を突破。発売から1年以上、ついに大台のスコアが叩き出されています。

君こそゲーメスト！

バーチャロン		1′35″61(ライデン使用)	MSO-08-ユン	個人申請アミューズメントZIZZ(広島)
バイパーフェイズ1	ニューバージョン	15,996,748	MOL=CKDF=フルエンモ	個人申請ニューパンアップ(千葉)
セガツーリングカーチャンピオンシップ	チャンピオンシップ	3′14″37	ゴッホと遊佐が好きなR.N	個人申請キングジョイ(愛知)
	初級	2′40″256	R.N	個人申請パシオン(愛知)
でろーんでろでろ		8,892,800(ふつうモード)	NGP-ANP みやむー	西銀座ゲームプラザ(山梨)
アルティメットエコロジー	連付き	2,504,600	[渡]	プレイランドエフワン(宮城)
ナムコクラッシックコレクションVol.1	スーパーゼビウスオリジナル	1,525,460	KTL-EL2	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	ゼビウスオリジナル	1,443,390		
アルペンレーサー2		1′37″230(ハイスピード,ダウンヒル)	ASG-如月浪人-RIN	イエローハット(愛知)
だるま道場		367,600	㊑02-RIZ	プレイシティキャロット二荒店(栃木)
極上パロディウス	ペン太郎	4,747,000	ペン太郎6	ゲームセンターUFO伊勢原店(神奈川)
ガンバード	バルナス	2,254,700	血反吐吐く本当の勝負は未だ是からZBL-ⓒ	個人申請プレイスポットすーるぽん(東京)
ハイパーデュエル		2,657,460	四人で考えましたZAC-Ristar	個人申請ニューパンアップ(千葉)
天地を喰らうII	趙雲	4,453,650	AXIOM-H.Y(奈)	プレイシティNASA杉本町店(大阪)
ストリートファイターIIダッシュターボ	M.バイソン	1,531,300	KMC-T.K	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ぷよぷよ通		1,006,364	記録は抜かれるためにSPD-水無月愛里㉛	個人申請ニューパンアップ(千葉)
ジンジンジップ		3,351,190(3周目2面)	コーヒー1ℓパック KBT-KYNかぶ	個人申請ニューパンアップ(千葉)
ウィロー	残ゴールド	161,774ゴールド	STG-まるいの⑤	個人申請タイトーイン戸塚西口店
西遊降魔録	ノーマル3設	818,480	STG-風助	個人申請タイトーイン戸塚西口店
アルゴスの戦士		9,322,080	AZU-RVF-H.S	トライアミューズメントタワー(東京)

レイストーム	R-GRAY2	29,207,450	T³-WIZ	タイトーイン町田(東京)
クイズなないろドリームス虹色町の奇跡		6,419,000	とっぺる君もう少し頑張ってくれよな。	オレンジペコ(愛知)
デッドオアアライブ	ノーマル	1′27″10	倒身他殺!!熊襲	ゲームプラザ(熊本)
	バースト	1′19″00	免停目前 熊襲死亡確認	
スターグラディエイター	ビルシュタイン	1′55″75	閻悟涙MLK	モンキーハウス本館(福岡)
	ジューン	1′30″00	G.M.C.閻悟涙T・H	
	ゲレルト	1′35″34		
蒼穹紅蓮隊	屠竜	39,129,298	クソゲー研究家ESK	個人申請ゲームセンター童夢(東京)
	紫電	35,949,921	G'z KYO	ホワイトハウス箱崎店(福岡)
サイドバイサイド	中級	2′21″80	MUGEN	アミューズメントラージ(福岡)
19XX	ライトニング	19,356,400	RCA-NST	個人申請ゲームパーク江古田(東京)
セクシーパロディウス	オプション	6,781,300	SUR-DXP-天馬⑩	個人申請ゲームハウスJOY兵庫
	シューティングスター	6,808,100	SIT-M.K	ゲーム倶楽部(神奈川)
ストライカーズ1945	メッサーシュミット	2,175,200	PPR-KTL-IZK	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	ライトニング	2,044,700	戦国人	プレイランドエフワン(宮城)
	スピットファイア	2,203,300	横近会 ダメ,ス	ゲーム倶楽部(神奈川)
	ZERO	2,218,700	DAB.S	
アクウギャレット		10,922,780	PBI-KBT-KYNかぶ	個人申請ニューパンアップ(千葉)
ねらってチュー		1,005,210	三人寄れば百万点! ZAC-Ristar	個人申請ニューパンアップ(千葉)
ダートダッシュ		4′12″66	D.Hill(D.H)	個人申請渋谷会館モナコ(東京)

蒼穹紅蓮隊は、伸び悩んでいた屠竜が一気に伸びてすごい点数が出ています。ボムボーナスを18回も取ってつなげてる上、基本点もかなり高い点効率です。

セクシーパロディウスはオプションとシューティングスターの2キャラ更新です。

プレイヤーの人たちの話によると、オプションは700万点以上の点数が狙えるキャラだそうなのでまだまだこれからのようです。

まだ戦いの炎が消えないストライカー1945は謎の4キャラ更新です。中でも「彩京キラー」戦国人氏の参入は見逃せないところ。戦国エースの天外、ガンバードのアッシュ同様究極の点数をたたき出してくるのでしょうか。

前回少し説明の足りなかった紫炎龍の倍率モードについてですが、残機0ボム0の状態にして黄色の武器アイテムで進んでいくとこのモードに突入します。一定時間が経過するごとにどんどん倍率が上がっていきますが、ボムを取ったり他の武器に換えたりするとそこで元に戻ってしまうのでなかなか厳しいようです。

今回ある集計店のスコアを集計から除外しています。ルールに違反し不正が行われた可能性が高いのがその理由です。今後も不正に対しては厳しく対応していきます。

ゲームセンター「G-Model」神保町店では、バリバリのハイスコアを募集中。新声社ビルの一階でちょっと狭いけど、バトルガレッガ・怒首領蜂・Gダライアスなども集計中だ。
ライターは一見、いなさそうだけど、常に目を光らせている。ライター共を「ギャー」(梅図かずお風)と叫ばせるスーパープレイ求む!(ぜんじっ子)

7月21日現在

めざせハイスコア!!

この夏休みに遠征に行けなかった人は、9月の連休でトライ!G-Modelでもハイスコアの集計を開始しました!

今市ゲームセンター ☆=0(14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,399,300	NEW	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	1,208,100	SiS TIR	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー(シャドウ)	1,035,500	SiS-ZS-TIR	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー(キュービー)	957,300	SS TIR	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(アナカリス)	911,900	SiS TIR	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	790,600	T W	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(デミトリ)	759,600	BLT-HAK	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー(レイレイ)	672,000	BLT-HAK	ALL
9	バトルサーキット(ブルー)	16,348,200	MRX	ALL
10	バトルサーキット(イエロー)	9,745,800	BLT-HAK	ALL

プレイランドエフワン ☆=0(13)

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 ☎(022)261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	わくわく7	27,358,100	MOR	ALL スラッシュ
★	わくわく7	31,059,500	ジャスティスメン	ALL ライ
3	ヴァンパイアセイヴァー	1,496,700	BZY 真歩子++	ALL バレッタ
4	ヴァンパイアセイヴァー	1,208,800	さくらMOR-リリス	ALL キュービー
5	ヴァンパイアセイヴァー	1,114,300	BRX	ALL ビシャモン
6	怒首領蜂	323,479,530	コイン星人	2-7 C S
7	バトルガレッガ	15,420,470	S F	ALL ボーンナム
★	ストライカーズ1945	2,044,700	戦国人	ALL P38 1周114万
★	アルティメットエコロジー	2,504,600	凮	ALL
10	ダライアス	5,548,820	PGP まちゃみ	Vゾーン ALL

ゲームプラザヴィクトリア ☆=0(48)

北海道札幌市澄川4条3-3-11 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロジックプロ2	100,135	あやにゃみ れん	ALL IQ=276 J-12個
2	マジカルドロップⅢ(ストーン)	8,153,360	DKC カンスト近いぞ	ブラックピエロまでチャリオット
3	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,325,100	ルッィン大統領	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,746,800	BOWIE	ALL アンディ 16-2 2
5	鉄拳3(ジュリア)	2′10″78	チャンプのり王	ALL
6	対戦とっかえだま(二郎)	3,484,900	0 0ck	ALL 27連鎖
7	ぷよぷよSUN(やさしい)	316,523	MLC鈔	ALL
8	バトルガレッガ(ボーンナム)	15,858,740	ラシャ村よし蔵さん(本名 ウシャ?)	ALL5面1065万 鳥 182万
9	バトルガレッガ(ゴールデンバット)	14,333,090	梅沢 由香里 女流初段	ALL5面 989万
10	バトルガレッガ(ガイン)	15,796,100	初クリア。やっと全キャラクリア。	ALL

コスモランド ☆=0(5)

茨城県鹿嶋市宮中4-1-21 ☎(0299)84-1991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G DARIUS(λゾーン)	18,529,450	EASY	ALL
2	G·DARIUS(μゾーン)	14,531,390	EASY	ALL
3	怒首領蜂(A TYPE)	105,900 620	EASY	2-5
4	怒首領蜂(B-TYPE)	129,301,240	EASY	2-5
5	怒首領蜂(C-TYPE)	184,549 560	ボンバ-ボンバ-またボンバー!ゆうばり	2 6
6	蒼穹紅蓮隊(紫電)	20,363 920	EASY	ALL
7	蒼穹紅蓮隊(鵬牙)	27,593,816	EASY	ALL
8	鉄拳3(ポール)	1′22″26	EASY	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	1,135,300		ALL
10	ヴァンパイアセイヴァー(ビシャモン)	988,700	EASY	ALL

モンテカルロ ☆=1(23)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23-2361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(λゾーン)	16,662,660	やっぱし西[illegible]	1coin ALL 残3機 連付
2	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	1,006,100	国道17号線右側 前橋駅5km北	1coin ALL 真ビシャモン有
3	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	992,900	アピナ前橋店です 店長はめて Z-	1coin ALL 真ビシャモン有
4	ヴァンパイアセイヴァー(シャドウ)	921,000	014	1coin ALL 真ビシャモン有
5	ヴァンパイアセイヴァー(Q-Bee)	783,400	AOI	1coin ALL
☆	NEO Mr Do!	1,730,750	魔B党 BARU	1coin ALL
7	バトルサーキット	34,620,200	佐藤あずたん	1coin ALL ピンク 3機設定
8	レイストーム(R G1)	15,247,200	牧	1cALL ノーマル 5機設定 残3機
9				
10				

NTK ☆=0(22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1′52″01	まなぶ やくも	ジュリア使用
2	鉄拳3	3′54″30	MOR	くまorパンダ使用
3	鉄拳3	2′35″46	MOR	ガンジャック使用
4	ヴァンパイアセイヴァー	716,500	まこと	フェリシア 1coin ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー	701,200	まさみ	ビシャモン 1coin ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー	782,300	けいいち	ジェダ 1coin ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー	818,200	YAS	リリス 1coin ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー	682,300	うめ	ガロン 1coin ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー	825,100	エロゲーしみず	サスカッチ 1coin ALL
10	ヴァンパイアセイヴァー	685,600	BONS'	デミトリ 1coin ALL

ギャレッソ津田沼店 ☆=3(46)

千葉県船橋市前原西2-15-16酒井ビル ☎(0474)74-4761

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(C-レーザー)	274,131,780	YMN みつばちレベル	2周ALL 残×1
2	Gダライアス	21,978,640	KSD-木野㊍	ALL (λ)
3	ゴークス	1,181,350	犬山DOG-MAN	ALL 1up×2 右→左→左
4	グルーヴオンファイト	1,023,900	D O G	ALL お梅&お種
5	わくわく7	13,229,800		ALL ライ
6	わくわく7	13,894,700		ALL ティセ
7	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,326,000		ALL
8	Gダライアス	23,446,430		ALL (X')
9				
10				

トミームナコ ☆=4(26)

群馬県高崎市本町3-69 ☎(0273)25-2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	1,497,300	TAM	1cALL フェリシア
2	ヴァンパイアセイヴァー	780,400	おしょう	1cALL ドッペルゲンガー
3	ヴァンパイアセイヴァー	743,700	M.S-JP	1cALL ジェダ
4	鉄拳3	1′50″63	TAM	ALL オーガ第1形態
5	鉄拳3	1′22″70	TAM	ALL オーガ第2形態
6	鉄拳3	1′50″05	MHR	ALL 平八
7	鉄拳3	2′59″33	MHR	ALL ブライアン
8	ガイアポリス	13,274	サードキーで命使用 佐藤あげたん	ALL 付 プリンス
9				
10				

プレイシティ24 ☆=30(148)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23-5089

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	鉄拳3(クマ)	1′28″60	ZZZ	ALL 1分13秒
2	鉄拳3(ジュリア)	1′33″60	ZZZ	ALL 1分10秒
☆	バトルサーキット(ピンク)	40,640,300	花山 薫	ALL 残6830G
4	ストリートファイターⅢ(エレナ)	4,870,900	魔B党-K O	ALL 1人目240万点
5	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	1,552,200	花山 薫	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(アナカリス)	986,700	ま゛!アラカリス	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(ビクトル)	937,300	允彦	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー(キュービィ)	1,142,700	あむぶ	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー(デミトリ)	1,044,900	H-RYUNE	ALL
10	ヴァンパイアセイヴァー(レイレイ)	1,555,200	魔B党-K.O	ALL

八千代プレイランドカーニバル ☆=0(159)

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	上海万里の長城(北京)	737,630	9MH	ALL
2	怒首領蜂(TYPE C)	62,742,630	IDA-CWN③	1 6
3	鉄拳3(クマ)	3′29″98		ALL
4	鉄拳3(ジュリア)	3′58″08		ALL
5	鉄拳3(ガンジャック)	3′27″31		ALL
6	鉄拳3(モクジン)	5′31″95		ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	674,300		ALL
8	ロジックプロ2	3,280		2
9	バーチャストライカー	12	S K	ALL
10				

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0(23)

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル1F ☎(028)634-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	だるま道場	367,600	02 RIZ	ノーマルALL ヘルパーなし
2	戦国ブレード	1,262,400	PST ⑦赤PERO	ノーマル 2 2 アイン
3	ヴァンパイアセイヴァー	1,185,700	RKZ	フェリシア ALL モリガン有 ターボ
4	ヴァンパイアセイヴァー	695,200	超テキトーRKZ	リリス ALL EX無 ターボ
5	ヴァンパイアセイヴァー	675,400	下忍	ビシャモン ALL EX無 ターボ
6	鉄拳3	1′39″23	EVA堀江剣志	シャオ 1cALL
7	鉄拳3	1′51″06	JWM	ガンジャック 1cALL
8	鉄拳3	2′00″21	You-na	ニーナ 1cALL
9	ストリートファイターⅢ	1,373,600	下忍	リュウ 1cALL
10	ストリートファイターⅢ	1,091,200	下忍	いぶき 1cALL

ゲームセンタードリーム ☆=2(46)

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1 ☎(022)224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット(エイリアングリーン)	32,446,800	タクンー	ALL
2	バトルサーキット(ピンクオーストリッチ)	17,060,200	石垣の奴隷	ALL
3	19XX(震電)	15,098,200	アチアチ推進委員会 会長 CF SSS	ALL 連付 残×2
4	天地を喰らう2(趙雲)	3,461,450	エルフのリハビリ中 和泉	ALL
5	鉄拳3(シャオ・ユウ)	1′20″10	GLA	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	974,900	T·S島貫 光の嵐使い人狼先生	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(ビクトル)	764,500	T S島貫 ハメどる銀髪人狼侯爵	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)	857,200	T S島貫 5発が基本人狼大砲	ALL
9				
10				

プレイシティキャロット巣鴨店　☆=16(279)

東京都豊島区巣鴨１－15－１ミヤタビルＢ１Ｂ２　☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	鉄拳3(エディ)	1′51″43	K I	連必ALL
2	鉄拳3(クマ)	2′32″91	MZT(予)－KTR	連必ALL
☆	鉄拳3(ジュリア)	1′31″93	海流(春日千晴でGO)	ALL
4	鉄拳3(Gジャック)	1′29″18	DNB(如月さん万歳)	ALL
5	鉄拳3(ブライアン)	1′36″31	m c K T	連必ALL
6	Gダライアス(υゾーン)	32,097,920	KPL－NEK	連必ALL ノーミス
☆	ザ・ハウス オブ・ザ・デッド	111,320	池袋ガンシューター与作	ALL　ランク1
8	怒首領蜂(タイプC)	463,155,100	一般人H S	ALL　残1
★	スカッドレース(旧ver　初級夜)	2′01″59	MSO LIE(夜)	完走
★	スカッドレース(旧ver　中級)	2′36″21	MSO－LIE(天)	完走

ゲームプラザコトブキ　☆=0(7)

埼玉県浦和市白幡５－１－28　☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(吉光)	1′28″28	ふがく	ALL
2	鉄拳3(シャオユウ)	1′31″66	KSM(恵)	ALL
3	鉄拳3(ジュリア)	2′07″15	ダイエット中！MC♥	ALL
4	鉄拳3(キング)	2′54″43	ふがく	ALL
5	鉄拳3(ガン ジャック)	3′44″75	ウエスト5?cm！MIC♥	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,299,000	ふがく	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー(レイ レイ)	902,500	BEE	ALL
8	ぷよぷよSUN(ふつう)	1,273,306	D高校2年ぷよマスター石井雄太(Y)	ALL MAX17連鎖
9	パズルボブル3(2.5モード)	249,628,880	PST　PPP	R15でミス
10	Gダライアス	18,049,520	ちぇる	ALL (連)ゾーン入　残×3

GAME in DAIEI　☆=0(35)

千葉県市川市南八幡４－１－７駅南ビルＢ１　☎(047)376－9764

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	30,362,760	K W	ZゾーンALL　残3 B-E-J-O-Z
2	Gダライアス	24,346,290	T K	XゾーンALL　残0 B-E-L-S-X
3	Gダライアス	21,223,990	K W	YゾーンALL　残1 B-E-J-O-Y
4	閃撃ストライカー	1,026,170,580	O S	(連)付き 2－5ボス
5	鉄拳3	1′12″15	WIZ	ALL ポール
6	鉄拳3	1′29″83	SEP－TEN	ALL 平八
7	鉄拳3	1′59″45	OYG	ALL OGRE　2
8	怒首領蜂	207,776,430	WIZ	2－6　C　SHOT
9	ヴァンパイアセイヴァー	1,374,800	I Y	ALL　モリガン 真ビシャモンあり
10	バトルサーキット	23,608,500	AKL	ALL　天帝あり エイリアングリーン

TILT神保町店　☆－6(393)

東京都千代田区神田神保町２－14－４　☎(03)3262－2823

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイドバイサイド2(中級)	2′23″50	D Hi (D H)	GTR AT BL46″19
2	サイドバイサイド2(超上級)	2′59″70	STG－MIC	GTR MT
3	サイドバイサイド2(超弩級)	2′59″30	KMS Q	GTR AT
4	鉄拳3(ノイ)	1′45″86	MZT(予)－SLG	ALL 予選1 11″
5	鉄拳3(クマ)	2′24″10	MZT(予)－KTR	ALL 1ミス
6	鉄拳3(ジュリア)	1′51″75	MZT(予)－KTR	ALL ノーミス
7	鉄拳3(木人)	2′40″53	MZT(予)－KTR	ALL ノーミス
8	Gダライアス(O)	23,638,240	1面ジャンキ	ALL　残0 クリアしただけ
★	ライデンファイターズ(スレイブ)	54,976,340	GAP	ALL
10				

遊's草加店　☆=1(1)

埼玉県草加市高砂２丁目２－28　☎(0489)22－8891

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット	22,010,200	江戸の邪ぴょ	ALL　ピンキー
2	バトルサーキット	21,267,600	KET	ALL　グリーン
3	ヴァンパイアセイヴァー	1,133,200	M MORIKAWA	フェリシア　ALL 基準はこれ
4	ヴァンパイアセイヴァー	982,300	M MORIKAWA	バレッタ　ALL
5	バトルガレッガ	8,139,390	ABJ	7面中ボス ゴールデンバット
6	バトルガレッガ	672,357	グッチー	6面どまり ガイン
7	バトルガレッガ	274,280	グッチー	2面　チッタ リハビリ中
8	バトルガレッガ	5,803,100	ABJ	5面途中 ボーンナム
9				
10				

ゲームコーナーヤングパレス　☆=3(27)

千葉県鴨川市横渚884－６　☎(04709)３－6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)(連)(必)	2,465,300	ナダデココンコの丸キャラにズッコンNAD	ALL、9人
2	ヴァンパイアセイヴァー(レイレイ)(連)(必)	1,313,900	土日はつりの日 茶葉桂王	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー(ザベル)(連)(必)	872,500	茶柱(サル)	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー(サスカッチ)(連)(必)	895,000	ASS、ニッシー西	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)(連)(必)	1,545,700	茶柱(サル)	ALL
6	バトルサーキット(ピンクオーストリッチ)	25,899,000	HARD－M.M(シブイ人)	ALL、(剛)×0 (連)、(必)、付
7	バトルサーキット(イエロービースト)	28,540,100	HARD－M M(シブイ人)	ALL、(剛)×0 (連)、(必)、付
8	ストリートファイターEX(ダラン)	1,323,000	ガレッカのガインやってます。KEDS	ALL、(連)付
9				
10				

タイトーイン町田店　☆=3(245)

東京都町田市原町田６－14－８　☎(0427)28－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ(オロ(連))	4,473,000	CYR　WARRIOR	ALL
2	ストリートファイターⅢ(ネクロ(連))	4,052,600	CYR－ASM	ALL
3	ストリートファイターⅢ(ダッドリー(連))	3,443,900	CYR－ASM	ALL
☆	ストリートファイターⅢ(ケン(連))	4,570,200	CYR－ASM	ALL
★	レイストーム(RG－2)	29,207,450	T3－WIZ	ALL
6	ヴィーナスネットサッカー(ナイジェリア)	+42	PYO	ALL
7	ストライカーズ1945(スピットファイア)	1,497,800	CKN－T M	2　5 4機設定
8	エリア88(シン(連))	1,231,680	TO(本物)	ALL
9	エリア88(ミッキー(連))	1,491,630	フランシスコ・Aフィリオ	ALL
10	エリア88(グレッグ(連))	1,572,840	ギャリー.オニール	ALL

池袋プレイランドラスベガス　☆=1(71)

東京都豊島区西池袋１－22－４　☎(03)3982－1817

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Cタイプ)	468,151,920	ちょっとチキン H S	ALL　残2 C　S
2	Gダライアス(υゾーン)	32,997,100	金子	ALL　あと1セット
3	Gダライアス(ξゾーン)	28,762,260	TUG	ALL
4	Gダライアス(λゾーン)	23,621,030	OKI－MEG	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	1,610,100	MEG	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(キュービィ)	825,700		ALL
7	鉄拳3(シャオユウ)	2′16″00		ALL
8	マジカルドロップ3(ストーリー)	3,418,102	H T	チャリオット 6人目
9				
10				

熊谷ガリバー　☆=0(36)

埼玉県熊谷市筑波２－49－８　ホーラム秋山ビル１F　☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(υゾーン)	24,757,280	やっとノーミス MOCHI－J・K	ALL(連)
2	Gダライアス(μゾーン)	21,424,150	クリア記念です der ONKEL	ALL(連) 1ミス
3	鉄拳3(ガンジャック)	1′32″50	SNT(新)	
4	ヴァンパイアセイヴァー(キュービー)	996,400	BAR	ALL
5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	86,220	IQ?	ALL
6	怒首領蜂(C　SHOT)	188,647,520	LOD	2－6　598HIT 1周13000万
7	怒首領蜂(B－SHOT)	103,112,510	Gダラやるしか ELV　もちかお	2－6　ボス前
8	怒首領蜂(A－LASER)	122,531,070	Gダラ良いですね。vondem ONKEL	2　6　531HIT
9	ソルディバイド(ヴォーグ)	2,861,400	ZKR	2　5　(連)
10	D&D®	1,081,859	RON	エルフ　ALL

ハイスコア通信 お店から①

●プレイランドエフワン（宮城）

TAD氏、ASG－如月浪人－RIN氏、ご来店ありがとうございました。

●トミームナコ（群馬）

7月12日（土）のヴァンパイアセイヴァー大会に参加してくれたみなさん、ありがとうございました。優勝者は、長野から参加してくれた長谷川純さんでした。キャラはバレッタでした。

P.S.月に1回程度大会を開いているので是非、参加してみてください。

by　店長

●プレイシティキャロット二荒店(栃木)

あっという間に夏休みも終わりましたが、当店にもやっとライデンファイターズとソルディバイドが入荷しました。シューターのみなさんお待ちしてます。それと、ジャンボウがありますのでレゲーファンのお客さん来て下さい。ところでプライズはロボット対戦P2が大好評です。これが載る頃はもう無いかもしれませんが…。

by　エヴァ缶のレイ、アスカ、カオルが欲しいT、Sより

●ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

じーぶー氏、木野J氏、遠い所からの来店ありがとうございます。それから、当店のほとんどの台にシンクロ(連)(必)が付いています。あと身内ネタですけど、K・O・F'95の大会に参加してくださったみなさん、おもしろかったので、またやってみたいものです。

by　Ⓗ－UKYと店員より

●遊's草加店（埼玉）

連射装置も付いてきて、この店もだんだん「らしく」なってきました。皆さん頑張ってくださいね。うーそれにしても「Gダライアス」β面で既にドつまづき状態の私です（涙）。この号が出る頃には陸上イワシを倒して次のゾーンに進めるといーなァ…はう。

by　シューティング2年目の女店員ぢゃん★

●プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

スクープ!!野人現る。5月に新卒として配属されてから数々の野人ぶりを披露し早くも関西人の印象を悪くしている。名前はハマッチ。年齢23才。好きな食べ物、にんにくほいほい。くちぐせ、バリバリですわ。特技、野人一気。苦手なもの、管野、庄屋のせいこ、顔の不自由な人。最近、火を使うことを覚えたらしく、早速、セラージュのモニター基板を焼いてみる。頑張れ、始末書は目前だ。

●TILT神保町（東京）

・今回はほとんど他店からの方のスコアになりました。ビジターのみなさまありがとうございました。

・今更ですがガレッガ2台になりました。当店においてはかなりイレギュラーな展開ですが、これでも需要と供給のバランスは成り立ってたりします（常連には）。ちなみに対戦格闘5台に対してシューティング10台あります（今んとこ）。

・Gダライアスの発売前に常連が予想したボスのうちの1つが見事に的中しました。「クリオネ」(真ん中のゾーンですね)です。ちなみにその他の予想は、カツオ、ブリ、ハマチ、アワビ、サザエ、ブラックタイガー、アナゴ(アナゴさん含む)、シラスなどでした。

●荏原ゲームコーナー（東京）

今月、マジで送るスコアがありません。新製品の入りが今イチなのがつらいっす。来月はK・O・F'97で盛り上がれるか？

by　集計初回に情熱わかない人、VAP（時代は、サガフロ・タイムアタック、現在ブルーで37分）

●タイトーイン町田（東京）

最近、WARRIOR氏がブイブイいわしてます。誰か何とかしてください。

by　腑抜け状態ASM

●東京レジャーランド小岩店（東京）

ワールドアドバンスト大戦略やってる人へ、戻ってきてください。

ゲームパレス ☆=0(9)
静岡県三島市一番町12−22 ☎(0559)71−3057

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	1,204,500	神経T H	ヴァンパイア ALL ビシャモンなし
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,065,900	D S H	フェリシア ALL ビシャモンなし
3	ヴァンパイアセイヴァー	962,200	M K	リリス ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー	866,800	Y M	モリガン ALL ビシャモンなし
5	ヴァンパイアセイヴァー	812,500	ダヴィンチ会長	モリガン ALL ビシャモンなし
6	ソルディバイド	2,542,500	T.K	2−3 ヴォーグ
7	ウルトラ警備隊	5,435,700	どきんcnan	ステージ6
8	侍魂天草降臨	3'04"70	神経T H	半蔵
9				
10				

ゲーム倶楽部大船店 ☆=1(37)
神奈川県鎌倉市大船1−23−28 万屋ビル1F ☎(0467)44−1963

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(ミューゾーン)	20,880,050		ALL
2	Gダライアス(ニューゾーン)	25,196,010	嶋やん大好きっ子23才	ALL
3	Gダライアス(クンーゾーン)	26,308,580	早くセントーク戻して	ALL
4	怒首領蜂(Cタイプ)	551,963,870	DBL−ZKB−NAI	2周ALL 残1
5	怒首領蜂(Bタイプ)	211,773,180	サンノルⅢ	2 7
★	ストライカーズ1945(スピットファイア)	2,203,300	横近会 ダメ・ス	ALL ㊥
★	ストライカーズ1945(ゼロ)	2,218,700	DAB S	ALL
★	セクシーパロディウス(シューティングスター)	6,808,100	SIT−M・K	ALL ㊥ 1周201万
9				
10				

ゲームコーナーフジ ☆=10(251)
東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	2,213,100	G M C ZFC URA	ALL ㊥
2	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	2,107,700	G M C ZFC URA	ALL ㊥
☆	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	1,552,400	G M C ZFC URA	ALL ㊥・㊥
4	ヴァンパイアセイヴァー(レイレイ)	1,348,900	Mr.X	ALL ㊥・㊥
☆	ヴァンパイアセイヴァー(ビクトル)	1,229,500	ザ エックス	ALL ㊥なし
6	ヴァンパイアセイヴァー(ザベル)	1,087,200	マスターハシ (灰色改めザベラー	ALL ㊥・㊥
☆	グッ ウオンファイト(お梅&お種、天神橋)	1,320,100	ゲ セン魔人(Y O)	ALL ㊥
8	鉄拳3(ガンジャック)	1'32"21	MZT(予)−SIG	ALL ㊥1分10秒
9	鉄拳3(レイ・ウーロン)	1'37"00	MZT(予)−SIG	ALL ㊥1分20秒 1ミス
10	鉄拳3(ジュリアちゃん)	1'37"85	G M.C. LEVEL㊎	ALL ㊥1分09秒

プレイシティキャロットアピア店 ☆=0(1)
静岡県静岡市中吉田15−8 プラザアピア1F ☎(054)263−8604

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド(カシュオン)	3,304,900	YYY−㊥	2−3 ダウ ス途中
2	ソルディバイド(ティオラ)	2,078,100	ASD−TMY	2週目 ワイバーン途中
3	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	1,404,600		ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	1,030,600	ORI−AKA	ALL
5	怒首領蜂(TYPE−A)	140,126,520	ASD−TMY	2−5 409 L強化
6	怒首領蜂(TYPE−C)	208,979,820	ASD−XPD−APEX	2 7 583 S強化
7	ロジックプロ2	76,265		ALL LQ265
8	ストリートファイターⅢ(ユン)	1,865,600	連打君	ALL
9	ストリートファイターⅢ(ショーン)	1,983,300	連打君	ALL
10	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	646,200	えせFUN	ALL

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=1(127)
神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	達人王	3,777,340	早いな!かっこまとるか!!	3−6
★	極上パロディウス	4,747,000	ペン太郎6	ALL ペン太 1周226万
3	バトルガレッガ	15,225,210	VMT ILG 古田	ALL カイン
4	バトルガレッガ	12,669,280	PIS−CKN	ALL ボーンナム
5	怒首領蜂	82,388,240	でらちん	2 4 B−レーザー
6	怒首領蜂	151,718,450	JJJ	2−6 C−ショット
7	ストリートファイターEX plus	1,924,900	でらちん	ALL リュウ
8	Gダライアス	20,558,030	CVM−NAK	ノーミスALL ラムダ
9	Gダライアス	21,984,150	片道1時間	ALL 残1 クサイ
10	ヴァンパイアセイヴァー	1,039,100	OKA	ALL 真ビシャモン

中央プラザ大泉店 ☆=0(22)
東京都練馬区東大泉1−35−6 ☎(03)3978−5434

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイストーム	26,131,650	T・キハシ屋	RG 2 8面
2	ストリートファイターⅢ	1,468,500	H・N	ケン ALL
3	ソルダム(セキーロ)モード	1,949,090	実は初クリア	ALL ライン245
4	クロスプレイズ	1,652,300	BCD	7面 アーノルド
5	アクアリウム	2,335,100	えるぴー	ぷる♡ALLまんぼう
6	首領蜂	32,278,400	VAX	ALL Cタイプ
7	鉄拳3	3'30"81	DAC	ALL 平八
8	ヴァンパイアセイヴァー	986,700	ニシダー	ALL モリガン
9	クォース(2人協力)	1,070,930	しば&ひで	2周目7 8
10				

夢空間ファンタジー ☆=0(15)
長野県茅野市ちの丁田2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	トップスケーター(Easy)	472,720	T..	ALL
2	閃激ストライカー㊥	167,337,090	YVT	4面ボス
3	Gダライアス㊥(Λゾーン)	10,981,250	もうすっかりバンピーらすねーる	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー(オルバス)	700,000	GEN 真ビシャ現わる	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	703,300	MIN ビシャモン威殺	ALL
6	バトルサーキット㊥(サイバーブルー)	17,627,500	㊥−T.F	ALL
7	バトルサーキット㊥(エイリアングリーン)	16,533,500	㊥ T F	ALL
8	バトルサーキット㊥(ピンクオーストリッチ)	12,908,000	㊥−T.F	ALL
9	鉄拳3㊥(ブライアン)	3'28"38	XJR	ALL
10	鉄拳3㊥(シャオユウ)	1'45"91	山奥からぷよ飲尿の旅T.N(にくりや)	ALL

ゲームセンターコパⅢ ☆=3(4)
神奈川県秦野市南矢名2−19−5 ☎(0463)78−0610

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ソルディバイド(ティオラ)	4,989,200	KMC−TEM	ALL ㊥
☆	ストリートファイターⅢ(リュウ)	4,811,900	KMC−IZA	ALL ㊥
☆	ストリートファイターⅢ(ユン・ヤン)	4,859,500	KMC IZA	ALL ㊥
4	バトルサーキット(キャプテン シルバー)	12,506,600	求ム「シンクロ率(だれかつくってよ)	ALL ㊥
5	ソニックウイングスリミテッド	2,578,800	シルバーナイトU K	ALL ㊥ F 15
6	バトルガレッガ(ガイン)	15,020,930	あしかわかスひろ	ALL
7	バトルガレッガ(ボーンナム)	13,609,830	N ARC さとしん	ALL
★	ストリートファイターⅡターボ(M・バイソン)	1,531,300	KMC−T.K	ALL ㊥㊥
9	ストリートファイターⅡターボ(ガイル)	1,426,800	TNP−KSI氏	ALL ㊥
10	ストリートファイターⅡターボ(ベガ)	1,402,000	ウソコクデネエ	ALL ㊥

Jogo江古田店 ☆=15(28)
東京都練馬区旭丘1−71−10 ☎(03)3954−9261

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ(ショーン)	5,087,000	RIK	ALL ㊥
☆	ストリートファイターⅢ(エレナ)	5,067,700	FGK−5千円	ALL ㊥
☆	鉄拳3(ガンジャック)	1'08"95	MOL キラ トマト	ALL
4	鉄拳3(ジュリア)	1'48"46	DAN	ALL ㊥
5	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	2,382,600	もえもえ386SXうりゃうりゃっすよ〜	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	2,036,700	ロリポーズ	ALL ㊥㊥
7	ヴァンパイアセイヴァー(Q−Bee)	1,177,400	近藤 恵	ALL ㊥
★	マネーアイドルエクスチェンジャー	8,488,004	SAL	CPU対戦モード ALL
★	プリンセスクラウン大作戦(クララ)	40,937,200	LKR	ALL ㊥㊥
★	プリンセスクラウン大作戦(キララ)	38,826,400	LKR	ALL ㊥㊥

プレイシティキャロット松本店 ☆=0(30)
長野県松本市中央1−3−7 セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(TYPE−C)	261,683,260	H_K	2 7 SHOT
2	怒首領蜂(TYPE B)	100,654,930		2−4 SHOT
3	怒首領蜂(TYPE−A)	92,595,600		2−3 SHOT
4	ソルディバイド(カシュオン)	3,071,700	㊥おさる	2 10
5	ソルディバイド(ティオラ)	1,840,900	TAD	2−2
6	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	88,500	JOE	ALL 1P側
7	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,738,900	JDF	ALL モリガン有 真ビ無し
8	Gダライアス	22,162,870	NKC−LIT㊥	ALL Λゾーン
9				
10				

ハイテク遊園ニュースター ☆=0(4)
山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	939,200	ZGF PAX	モリガン 1コインALL
2	鉄拳3	2'31"43	ZGF−PAX	ポール 1コイン ALL 3本先取
3	怒首領蜂	103,687,610	RJ	2−4 Bのショット MAX484
4	怒首領蜂	4,161,100	G M	4面 C−タイプ
5	ストリートファイターⅢ	2,544,600	KOF	ケン ALL
6	ストリートファイターⅢ	2,517,000	CBA	ショーン ALL
7	ストリートファイターⅢ	1,514,000	DHA	アレックス ALL
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,409,300	KOF	ホンフゥ ALL
9	テトリスPLUS	128,100	GM	ノーマル・Lv22 ライン77 ハード
10	バトルサーキット	7,139,500	たけぼう	1コインALL

東京レジャーランド小岩店 ☆=3(5)
東京都江戸川区南小岩8−15−3 ☎(03)5668−8411

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	サイドバイサイド2(GT−R・上級)	3'13"50	NDC㊥	AT
2	サイドバイサイド2(GT−R・中級)	2'23"93	D H (D H)	AT BL46"39
3	サイドバイサイド2(GT−R・超上級)	3'02"63	C隊員	AT
4	サイドバイサイド2(GT−R・超弩級)	2'58"63	KMS Q	AT
5	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	930,80	DMC−チョイ	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	2,014,100	金髪の小猫	ALL 乱入有 3ミス
7	ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)	1,101,400	GSM 亀	ALL 乱入 ビシャモン有
8	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	1,120,500	GSM 亀	ALL 乱入有 1ミス
9	対戦とっかえだま	3,414,800	CGP−鈴木みか	ALL 自称教授
10				

グリーンプレイランド ☆=0(6)
岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(リン・シャオユウ)	1'22"53	ECG	1c ALL
2	鉄拳3(花郎)	3'29"15	ECG	1c ALL
3	鉄拳3(モクジン)	2'35"83	PSY	1c ALL
4	鉄拳3(ブライアン・フューリー)	3'46"43	JUN	1c ALL
5	鉄拳3(三島平八)	2'07"68	ECG	1c ALL
6	鉄拳3(オーガ)	1'44"26	PSY	1c ALL
7	鉄拳3(オーガ変身後)	1'58"01	PSY	1c ALL
8				
9	ヴァンパイアセイヴァー(ビシャモン)	766,600	Y.F	1c ALL
10	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	897,100	RYU	1c ALL

西銀座ゲームプラザ ☆=4(45)
山梨県甲府市中央1−12−43 ☎(0552)32−5656

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3(ポール)	1'11"36	ZUY	ALL
2	鉄拳3(ブライアン)	1'33"33	3位べてみました NGP N	ALL あと50秒
3	マネーアイドルエクスチェンジャー(対CPU)	7,591,737	NGP−ANP うそつき男㊥	ALL 100×7 800までやる
4	ストリートファイターEX plus(ゴウキ)	2,572,000	PMM㊥−ALF うめ〜	ALL 300出る?
5	怒首領蜂(TYPE−C)	106,334,330	Y_Z	とりあえず
★	でろ〜んでろでろ(ふつう)	8,892,800	NGP−ANP みやむ−	ALL 金消し×1
7	ばくばくアニマル(おじょうず)	322,901	NGP−ANP	ALL 金貨×7
8	鉄拳3	1'55"88	FEE	ALL 平八
9				
10				

トライアミューズメントタワー ☆=0(3)
東京都千代田区外神田4−3−10 ☎(03)5295−2345

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ブラックパンサー	2,590,740	BP−ZEN	ALL 3ミス アイテムかせぎ使用
2	ジョイフルロード	8,460,250	DAB'S	10−5 約2時間
★	アルゴスの戦士	9,322,080	AZU−RVF−H・S	ALL
4	ダライアスEX ver	10,248,420	PGN −SVG	FV
5	パイプドリーム	3,778,430	遠藤晶withT	Bコース ALL あとパイプ1本分!
6	レイフォース	9,160,000	ぽんのうばくはつ先生	ALL 6面まで最高
7	ソルディバイド	2,724,300	VIC	2−4 カシュオン
8	ソルディバイド	1,996,100	CBX	2−3 ティオラ
9	ソルディバイド	2,721,100	FIR	2−3 ヴォーグ
10	闘いの挽歌	1,452,150	VinceY	オールクリア

AMZA11　☆＝0（14）
三重県熊野市木本町620－1　こまや２Ｆ　☎(05978) 9－0970

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	サイドバイド2	2′26″26	GSX	GTR/MT　初級
2	サイドバイド2	2′26″63	ZZR	セリカ MT　初級
3	サイドバイド2	2′27″90	E·H·MI!	CRX/MT　初級
4	鉄拳3	3′16″55	SKR	キング
5	鉄拳3	2′13″55	T·M	レイ
6	ストリートファイターⅢ	1,968,400	SKR	リュウ
7	ストリートファイターⅢ	2,366,400	Bee	ショーン
8	ロジックプロ	38,886	wing	
9				
10				

扇ケ丘レジャーセンター　☆＝10（235）
石川県石川郡野々市町高橋町86－2　☎(076)246－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ソルディバイド（カシュオン）	5,397,400	T.Clue ISD	ALL 1周 273万
2	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,544,500	IKD－GON駒林	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（キュービィ）	1,326,200	T.Clue－KOS	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,170,500	T.Clue－KOS	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,142,600	T.Clue－KOS	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	1,128,000	T.Clue－KOS	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	1,048,800	駄う駄う	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	1,037,600	コバ	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	1,017,900	Let.津郷 ETEくん	ALL P×3
10	ストリートファイターⅢ（ユン）	4,609,700	僕	ALL

アミューズメントスクエアYou&I　☆＝0（22）
岐阜県岐阜市住之江町１－17　☎(058)264－9135

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（ブライアン）	2′08″56	TCC	ALL
2	鉄拳3（木人）	2′55″96	H2O	ALL
3	鉄拳3（平八）	1′27″00	Fe	ALL
4	鉄拳3（オーガ）	1′28″96	H2O	ALL
5	鉄拳3（オーガ2）	1′48″63	H2O	ALL
6	鉄拳3（ジュリア）	2′02″93	Fe	ALL
7	鉄拳3（ガンジャック）	3′14″35	Fe	ALL
8	Gダライアス	16,815,790	T.I	αγεθυ ALL
9				
10				

GAME's WiLL　☆＝24（355）
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1　☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ブラッディロア（アンス）	3′37″38	MIZ神－ZZ	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,118,900	L2A－GYO	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	1,745,200	タコ太	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	1,095,900	L2A?－Ⓝ	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,983,000	ビシャモン嫌いだ。藤崎	ALL
☆	ネオ ボンバーマン（ノーマル）	655,000	WZH	ALL
☆	とべ！ポリスターズ	635,590	L2A－大明神	ALL
8	ストリートファイターEX plus（豪鬼）	2,749,100	デカスリート名人 KHJ	ALL
9	鉄拳3（レイ·ウーロン）	1′31″38	沢野ロッ絵もえ 拓	ALL
10	鉄拳3（ガンジャック）	1′39″08	拓	ALL

ゲームプラザ・イエローハット　☆＝0（174）
愛知県名古屋市中村区則武１－11－９　☎(052)453－5857

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	20,801,520	めくめくうE TI プラス銀乱舞	ALL ノーミス Oゾーン
2	ロジックプロ2	45,385	帰ってきたCH	LQ179 9面 1コイン
★	アルペンレーサー2	1′37″230	ASG－如月浪人 RIN	レース ハイスピード ダウンヒル
4	アルペンレーサー2	2′16″907	ASG－如月浪人－RIN	TT テクニカル ダウンヒル
5	ヴァンパイアセイヴァー	928,400	CIE/AYA	オルバス、ALL 乱入、ビシャモン有
6	ヴァンパイアセイヴァー	876,300	月光塚TATTO	リリス、ALL CPU乱入有
7	ソルディバイド	1,910,800	T.K	カシュオン 最終面
8	怒首領蜂	285,881,110	べーたな	2-7、C SHOT 強化、1周目ノーボム
9	鉄拳3	2′9″91	ヘボヘボです～ 2代目教祖たこまる	ALL ガンジャック
10	パズルボブル3	34,779,920	ASG 如月浪人 RIN	ALL、対戦 ふつう ブレン

アイリン夢空間　☆＝32（210）
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327－0218

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	2,306,000	☆CATS きみちゃん	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	1,250,600	G CRUSH EFA	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,234,200	☆CATS とき坊	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,184,800	G·CRUSH－CYA	ALL
☆	ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	1,093,800	G CRUSH ROK	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	1,025,200	☆CATS－咲良絵美。	ALL
7	グルーヴオンファイト	1,292,000	CHR ろひっち	ALL ラリー×2
☆	バトルサーキット（イエロービースト）	50,006,800	☆CATS マサル	ALL
☆	鉄拳3（ジン）	1′14″20	G CRUSH－ROK	ALL
10	怒首領蜂（TYPE C）	331,553,910	近江からの使者	全2週ALL 残×1 完全ノーマル設定

GAME's DRAGON　☆＝1（40）
京都府京都市上京区千本通下位売下ル小山町888ドルスTWO１Ｆ　☎(075)822－3017

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,240,500	お茶ください	クリア 真ビシャモンあり
2	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,767,900		クリア
3	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,276,200	EX間違えました	クリア
4	バトルサーキット（ピンクオーストリッチ）	28,167,500	YAG千丸校本館	クリア
5	ストリートファイターEX plus（豪鬼）	2,614,900	GDU	クリア
6	ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	1,720,900	タコ太	クリア ターボ1
7	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,114,700		クリア ターボ1
8	イーアルカンフー	9,999,900＋α	はるの れいか（本日2回目）	5時半頃来店 9時半頃達成
9				
10				

オレンジ　ペコ　☆＝12（33）
愛知県名古屋市昭和区隼人町８－14　☎(052)836－3072

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,435,000	中村 健二	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	868,500	②	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	980,100	CIE	ALL
4	鉄拳3（ガンジャック）	2′12″35	たこまる（へたくそ君）	ALL 負けなし
5	怒首領蜂（TYPE C）	392,770,830	さるかになるぞう	2-7火蜂 LASER強化
★	クイズなないろドリームズ 虹色町の奇跡	6,419,000	とっぺる君、もう少し頑張ってくれよな。	ALL
★	対戦とっかえだま	4,884,100	500万までやるぞ！ OKZこと店員倍損	ALL 76－23
8	バトルガレッガ（ガイン）	16,673,590	クリアしただけ	ALL 残0
9				
10				

オレンジハット砺波　☆＝0（２）
富山県砺波市新又147－1　☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド	2,712,400	NEG	2-3 ヴォーク
2	マジカルドロップⅢ	29,228,132	SIG	ひたすらモード ふつう。MAX34
3	ダライアスⅡ	3,096,990	したくら	クリア XZONE 残5。2画面
4	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,552,700	D S	ダック ALL
5	閃激ストライカー	255,961,260	閃撃承激EMU	4-3 1面で1億4千万
6	とべ！ポリスターズ	298,260	BCG	R-5BOSS
7	おしえてYourハート	2年目の夏	しげお	1coin
8	ガンスモーク	1,644,100	疑似生命本間	ラスボス
9	ぱすてるぽっぷ	173,300	BCG.	ビギナー
10	Gダライアス	7,552,890	とりあえず枝広	ZONE θ

ゲーマーズハウス　ガンマ　☆=1(2)

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎(0727)62–6780

	GAME	HI–SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド（カリュオン）	5,027,500	OS NiN	2周ALL
2	ソルディバイド（ヴォーグ）	2,388,900	匿名希望	2 1
3	バトルサーキット（キャプテンシルバー）	30,468,200	YRM	ALL
4	鉄拳3（ジュリア）	1'41"25	KKH	ALL
5	鉄拳3（ポール）	1'09"90	KKH	ALL
6	Gダライアス	16,369,870	春眠あかつちを耕やす 最近ねむい T H	ALL 5 X 残機0
7	ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	890,600	CAA	ALL ハンーャ有 ノーダウン
8	バトルガレッガ	12,972,580	–P カスコア	G バット ALL
9	モモコ120%	292,100	T H	R-4 高校
10	快傑ヤンチャ丸	115,100	デ ク ジンクリアした人何人いるの ㊎	R 3

タウンスポットプレイランド　☆=5(182)

大阪府茨木市中津町4－3　☎(0726)37–5311

	GAME	HI–SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（Oゾーン㊥）	28,938,550	初プレイクリア ★PIGs ケンイチ	ALL 残2 かかってこいや
2	Gダライアス（λゾーン㊥）	17,884,220	★PIG's–ケンイチ	ALL 残3 元おとまりマンKEN⑤
3	NEO·Mr Do!	1,283,550	疲れた クレヨンしんちゃん	ALL 残2
4	鉄拳3（ポール）	59"78	STG–T M②	ALL
5	鉄拳3（オーガ②）	1'37"75	STAC–MSV	ALL
6	鉄拳3（ブライアン）	1'51"21	STAC–MSV	ALL
7	鉄拳3（ジュリア）	2'07"88	STG T M②	ALL
8	鉄拳3（Gジャック）	2'17"60	STAC-KTL– ★PIG'S けんいち	ALL STACつけるな！
9	怒首領蜂（C TYPE）	158,350,900	KUN	2–6 フルオート
10	ネオボンバーマン（ノーマル）	304,800	SIN	ALL 残2

GAME's MILK　☆=5(20)

京都府宇治市大久保町北ノ山101－5　☎(0774)44–5770

	GAME	HI–SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'49"08	TNF	ALL ガンジャック
2	鉄拳3	1'05"63	ZGM	ALL 吉光
3	バトルガレッガ	14,232,380	GSK	ALL チッタ
4	Gダライアス	27,695,190	GSK	ALL 残3 ㊥ νゾーン
5	閃激ストライカー	424,982,880	SSJ	7–2 ㊥
6	ソルディバイド	3,422,400	BM	2–4 ヴォーグ
☆	ヴァンパイアセイヴァー	1,627,300	Y O	ALL ㊥ P×5 Q Bee
8	バーチャストライカー2	+15	HIR	ALL イタリア
9	フェリオス	1,212,260	TEN	ALL ㊥ ハード
10	テラフォース	1,189,400	TEN	ALL ㊥

ゲームセンターピノキオ　☆=0(36)

兵庫県明石市本町1－1－26　☎(078)917–5685

	GAME	HI–SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（λ·ラムダ）	16,762,050	リウジ	ALL ㊥
2	Gダライアス（μ·ミュー）	21,026,480	㊍	ALL ㊥
3	Gダライアス（ν·ニュー）	17,993,110	PON	ALL ㊥
4	Gダライアス（ξ クシー）	14,836,620	D C	ALL ㊥
5	閃激ストライカー	232,042,840	A.S	5–1 ㊥
6	グルーヴオンファイト	932,800	TKD MIN	ALLゲルト、イマーとばあ
7	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,414,100	DIC㊥	ALL
8	ネオボンバーマン（ノーマル）	281,050	ANA	ALL
9	ギャロップレーサー	7'44"93	CDE	ALL サクラバクシンオー
10	ソルディバイド（カシュオン）	3,204,800	最近見ないんですけど	2–5 ㊥

タイトーイン002スタジアム　☆=5(329)

大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号　☎(06)844–0586

	GAME	HI–SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（クマ）	1'55"68	SK GM SJC 最終麻生決戦兵器㊥	ALL
2	鉄拳3（ジュリア㊥）	2'06"46	今月はお休み WILLARD	ALL
3	鉄拳3（ガンジャック）	1'45"83	来月は？ VAN電話してくれ	ALL
4	鉄拳3（ブライアン㊥）	1'20"41	福里 平八	ALL
5	鉄拳3（平八）	1'10"73	福里 平八	ALL
6	ストリートファイターⅢ（ケン㊥）	4,259,100	HYAKU TXI	ALL
7	19XX（モスキート㊥）	19,050,200	凹凹	ALL
★	ナムコクラシックコレクションvol.1（ゼビウス、オリジナル㊥）	1,443,390	KTL–EL2	ALL ノーミス
★	ナムコクラシックコレクションvol.1（スーパーゼビウス㊥）	1,525,460	KTL–EL2	ALL
★	ストライカーズ1945（メッサーシュミット㊥）	2,175,200	PPR–KTL–IZK	2周ALL 117万 1–5ボス自爆

プレイシティNASA杉本町店　☆=5(397)

大阪府大阪市住吉区山之内3－3－5　☎(06)694–4909

	GAME	HI–SCORE	NAME	備考
★	天地を喰らうⅡ（趙雲）㊥	4,453,650	AXIOM H Y㊥	ALL 残0 馬0
2	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま㊥	1,927,100	木之元 桜	ALL 20連 朝日奈夕子使用
3	ヴァンパイアセイヴァー（Q BEE）㊥	616,600	あさひな☆ゆうこ	ALL
4	鉄拳3（くま）㊥	2'48"00	SMO	ALL
5	鉄拳3（ジュリア）㊥	1'48"40	KIM	ALL
6	鉄拳3（ガンジャック）㊥	2'49"85	あさひなゆうこ	ALL
7	鉄拳3（ブライアン）㊥	1'46"11	あさひなゆうこ	ALL
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま㊥	1,824,700	MANA KRISHMA	ALL 18連 藤崎詩織使用
9				
10				

ジャスコ川西店プレイランド　☆=1(1)

兵庫県川西市小花1－6－16　☎(0727)59–7464

	GAME	HI–SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,046,500	トヨカズ	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	929,800	氷影	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	845,300	氷影	ALL
4	ヴァンパイアハンター（モリガン）	1,648,900	福田明秀	ALL
5	Gダライアス	21,049,980	ACE	Oゾーン ALL 残×1
6	ティンクルスタースプライツ（ティル）	2,047,340	和泉	7面 40HIT
7	ぷよぷよSUN（むずい）	211,435	なむSUN 1PA	ALL 0連鎖
8	ぷよぷよSUN（ふつう）	643,646	なむSUN·1PA	ALL 16連鎖
9				
10				

マンモス城インベーダーハウス　☆=5(9)

大阪府高槻市北園町18–14　☎(0726)82–4323

	GAME	HI–SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターⅢ（ネクロ）	4,810,900	ARI㊥	ALL P×8 リュウ101万
2	ソルディバイド（カシュオン）	5,141,600	翔㊥	ALL 付 無 1周目260万
3	ソルディバイド（ティオラ）	3,200,600	変な奴教徒 盛りうどん㊥	2周目㊥付㊥無
4	ソルディバイド（ヴォーグ）	3,734,100	変な奴教徒 盛りラーメン㊥	2周目㊥付㊥無
5	ストリートファイターⅢ（リュウ）	2,480,800		ALL P×5
6	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,956,000		ALL P×0
7	ヴァンパイアセイヴァー（Q–BEE）	1,129,700	ARI㊥（偽SGP）	ALL P×1
8	鉄拳3（ポール）	1'00"48	K 0 T	ALL ㊥
9	ダークシールⅡ（Bird）	10,900	TBZ	1面
10	ラビオレプス（ノーマル）	5,915,100	SGP–SV TNK	ALL ノーミス ノーミサイル、ボン付

チャレンジャー関大前店　☆=1(91)

大阪府吹田市千里山東1–14–2　☎(06)3389–8072

	GAME	HI–SCORE	NAME	備考
1	G·ダライアス	20,329,470	矢の	1c ALL ゾーン(μ)
2	ヴァンパイアセイヴァー（Q·BEE）	746,000	RNT	1c ALL ビシャモン㊥
3	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,332,800	DST♥まりりん	1c ALL
4	サイドバイサイド2（初級、T·A）	2'28"26	何ケ月ぶりやろ？スコア出したの。NOB	A M 完走 シビック
5	ソルディバイド（ティオラ）	2,679,900	キチキチ鉄板レース ESL–M K(改)	2周目 2ボス前 1周目249万
6	NEO.Mr.Do!	1,539,100	クレヨンしんちゃん	1c ALL
7	バトルサーキット（ピンク）	26,048,200	RYO	1c ALL 残×1
8	コラムス'97	JUEL9999+α	やったぜ、ハニー！ DST♥まりりん	LV344 ランク·名人
9				
10				

ハイスコア通信 お店から②

●オレンジハット砺波（富山）

いつぞやの百人組手の時には、朝まで遊んで頂いてありがとうございました。今後の精進を願っております。VF3常連一同。キャサ夫様へ。

●扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

常連のM、T氏がついに怒首領蜂をクリアしました。タイプC・レーザー強化で現在3億点ちょいです。おめでとう。あともう少し（＝2・5億＋α）だ！

スコア㊥

●オレンジペコ（愛知）

当店は7月より、毎週木曜日が定休日となりました。御了承ください。

by 店員倍損

●GAME'S DRAGON（京都）

ただいま当店は、名もわからぬ何者かによって荒らされております。興味のある方は一度のぞいてみることをおすすめします（笑）。

●ゲームプラザミッキー（広島）　by 店員一同

今回から担当が変わりました。よろしくお願いします。早速、スコアラー募集!!まか氏引退宣言により、スコアラーがほとんどいない状態です。もし少しでも興味を持った方がいましたら、ぜひスコアを出してください。K・O・F'97、マーヴルvsストリートファイター、ヴァンパイアセイヴァー募集中です。

●アメニティスペースOZ（山口）　by NEZ–GYO

新作ゲームがメジロ押しの夏だ！山口地方初のロケットキャッチャーも大好評。ヴァンパイアセイヴァー大会もやってるので、ぜひ、顔を出してくれ〜！

by あやしい店長

●ビッグウェーブ（高知）

常連の対戦プレイヤーの馬場君が初めてシューティングをやりだして、その後7ヶ月の努力の末ガレッガを1コインALLしました。おめでとう。最近、中学生軍団がステルス改まで行ってました。恐ろしや。

by GUY

●ホワイトハウス箱崎店（福岡）

・CYCLONE–R、T氏&K–W氏、その他の皆さん、大阪より御来店ありがとうございました。K–W氏のマジックソード、マジでクソ凄かったです。常連の視線を釘付け！皆さん、またいつか来てくださいね。

・Gダライアス凄え面白いっス！でも集計が次回からなのが、ちょっと残念。みんなかなり頑張ってたんだけど…

・当店のシューターは、調子が悪い時や待ち時間になるとすぐ、ぷよの対戦に逃げて行きます（特にKYO）。これでいいんだろうか？（笑）

・だあ君、ホワイト杯優勝&ぷよ通でのDAR式18連成功おめでとう！ぷよで200万も出たことだし、あとは、ばよえ〜んツアー全国大会だけやね。

by スコア担当：しま

●アミューズメントラージ（福岡）

あなたの正義の味方アミューズメントラージ代表の店長です。夏休み前ともあって新作の嵐シーズンです。7月下旬マーヴルvsストリートファイター、K・O・F'97そして全"が出た記念としてサイドバイド2まで入れるハメに…とりあえずMUGEN君、JAMAさん鬼の様にやってネ！

●ゲームプラザ（熊本）

生軍団fromNoBEoK！の方々、御来店ありがとうございました。JEM君&ゆきえさん、御婚約おめでとうございます。

●ゲームスポットフォーカス（大分）

まずは、H・Kさん怒首領蜂2周ALLおめでとうございます。鉄拳3の対戦大会を毎週土曜の夜に行います。腕に自信のある人もない人も楽しくワイワイやる予定です。

P.S.名言集（?）「クリアこそオレにふさわしい」by SGTマエダ「SCーぼうそうやろう」by SGTマエダ「イイカゲンにしろよマエダッチ」by KTD

㊥：M、AVE32

ヒットゲームBEST10

V・セイヴァー首位守る

プレイヤー人気ベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ヴァンパイア　セイヴァー	812	カプコン
2	2	鉄拳3	752	ナムコ
3	3	バーチャファイター3	452	セガ
4	−	Gダライアス	422	タイトー
5	4	怒首領蜂	264	アトラス
6	6	X-MEN VSストリートファイター	261	カプコン
7	5	ストリートファイターⅢ	254	カプコン
8	−	バーチャストライカー2	184	セガ
9	8	バトルガレッガ	165	エイティング/ライジング
10	11	電脳戦記バーチャロン	100	セガ

11位	電車でGO！ 96	12位	バトルサーキット 93	13位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 77	14位	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 71	15位	ソルディバイド 70

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ヴァンパイア　セイヴァー	826	カプコン
2	2	鉄拳3	788	ナムコ
3	3	バーチャファイター3	516	セガ
4	4	ストリートファイターⅢ	352	カプコン
5	6	X-MEN VSストリートファイター	245	カプコン
6	−	Gダライアス	207	タイトー
7	14	バーチャストライカー2	206	セガ
8	5	怒首領蜂	201	アトラス
9	11	電脳戦記バーチャロン	130	セガ
10	13	電車でGO！	114	タイトー

11位	バトルガレッガ 104	12位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 91	13位	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 84	14位	子育てクイズ マイエンジェル2 81	15位	リアルバウト餓狼伝説SP 78

どこまで続くか V・セイヴァー人気

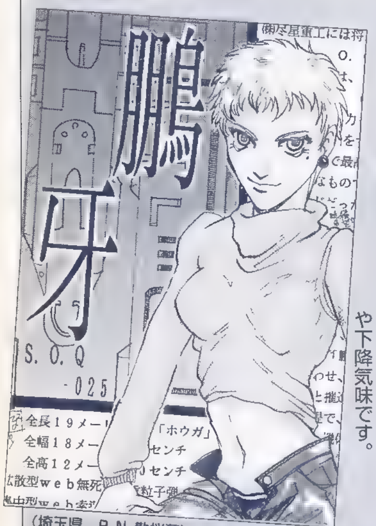
今月は、カプコンのヴァンパイアセイヴァーが1位を守りました。発売直後の爆発的な人気は少しおさまりつつありますが、この時点では、対戦プレイヤーの高い支持を得ていると言えるでしょう。

V・セイヴァーは、手数が多く、動きまくって戦うタイプの対戦格闘ゲーム。新キャラクター達は、独特の動きを生かして奥の深い攻防を楽しむことができます。この部分では、V・ハンターの面白さが生きている感じがします。

細かいゲーム性では、プレイヤーによって評価の分かれるところもありそうです。インパクトダメージゲージや、攻めまくれるが空中に逃げられるゲーム性などがそれに当たります。

しかし、それよりも重要なのは、ゲーム全体の雰囲気です。V・ハンターに比べて、プレイヤーのウケを狙った技や仕草があり、その点を嫌う人が存在します。キャラクターに侵し難い神聖さがやや欠けていると感じる人は、のめりこみ度に欠けるようです。

2位の鉄拳3は、非常に安定した人気。3Dゲームとしては最高峰と押すプレイヤーもいて、まだまだ人気は持続しそうです。一方、バーチャファイター3は、さすがにやや下降気味です。



（埼玉県　P.N.散桜蘭）

本格派横シューGダラ登場

今月の注目は、タイトーの3Dシューティング〝Gダライアス〟。ダライアスシリーズの良さをうまく引き継いで作られていて、総合的にはダライアスシリーズの名に恥じないものになったのではないでしょうか。

最も気になるのは、展開の遅さや、デモの長さによるプレイ時間の長さ。プレイヤーにとっても遅く感じられるので、オペレーターにとってはかなり気になるところでしょう。もっとテンポが速ければよかったと思います。

しかし、最近のアーケードゲームはテンポが速すぎて、ゲームの雰囲気が楽しめないのも事実。1プレイ200円はプレイヤーにまだ受け入れられないようですが、多少プレイ時間が長くても、雰囲気にひたれるゲームは欲しい気がします。

来月は、SNKのK・O・F'97が一気にTOPをうかがってきそうです。（ぜんじ）

ファミリーガーデンパートⅢ

岡山県真庭郡勝山町大字勝山459　☎(0867)44−5688

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	937,100	SRX	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（Q Bee）	768,400	TAD	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル、チョンシイ	1,076,800	BCG	ALL　イェ〜イ
4	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,150,600	KAG三般	ALL
5	閃激ストライカー	125,688,240	NVA美作忍者部隊	4・3おやじ　㊖なし
6	ダライアス（エキストラ ver）	10,525,580	ダライアスフェア ひろぽん注射	ALL Zゾーン
7	ダライアスⅡ（3画面）	3,322,670	ダライアスフェア ひろぽん注射	ALL Xゾーン
8	ダライアス外伝	11,154,650	ダライアスフェア AIM	ALL ㊖なし Xゾーン
9	Gダライアス	17,043,080	ダライアスフェア KAG三般	ALL ㊖なし λゾーン
10	サイバレオン（実戦編）	20,817,200	ダライアスフェア At N ASCAT	ALL No 74

ゲームセンターパスカル大福店　☆0（21）

岡山県岡山市大福134−4　☎(086)282−6667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	1,722,300	ZZZ七首	モリガン　ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー	927,700	ZZZ七首	サスカッチ　ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー	1,227,700	DENSE−PAS−EVA	リリス　ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー	1,239,900	ZZZ七首	バレッタ　ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー	915,300	DENSE−PAS−EVA	キュービー　ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー	1,123,500	魔神芳樹	オルバス　ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー	835,200	魔神芳樹	ジェダ　ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー	601,000	ダイビョウドウ万歳	ビクトル　ALL
9	ぷよぷよSUN	495,587	ZZZ七首	ALL　MAX15連鎖 イージー
10	バトルサーキット	4,964,300	ドキプリオン	ALL エイリアングリーン

オキモト　☆＝1（19）

広島県広島市西区南観音3−15−3　☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,934,400	CO, SSS×20 P×19	ALL　ジョー東使用
2	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,191,100	AHO	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,028,600	DOI	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	924,000	KMO	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	864,200	AHO	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	863,500	HIRO	ALL
7	ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	862,800	HIRO	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	712,700	KMO	ALL
9	ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	727,600	AH♭O	ALL
10	ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	835,300	HIRO	ALL

ゲームプラザミッキー　☆＝1（40）

広島県広島市南区的場町1−7−2　☎(082)262−5189

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	1,519,200	ねずぎよ	フェリシア使用 ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー	889,000	ねずぎよ	ジェダ使用 ALL
3	鉄拳3	4′50″36		クマ使用 ALL
4	鉄拳3	2′56″20		ジュリア使用 ALL
5	鉄拳3	4′36″17		ガンジャック使用 ALL
6	鉄拳3	5′19″46		木人使用 ALL
7	鉄拳3	3′10″66		ブライアン使用 ALL
8	鉄拳3	3′54″38		ヘイハチ使用 ALL
9	バトルサーキット	16,620,500	ねずぎよ	サイバーブルー使用 ALL
10				

アメニティスペースOZ　☆＝0（39）

山口県小野田市西高泊664−3　☎(0836)84−5147

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スカッドレースツイン DAY初級（レースモード）	2′05″73	Mr X	NEW Ver
2	スカッドレースツイン 初級ナイト（タイムアタック）	1′49″93	Mr ?	NEW Ver
3	スカッドレースツイン 中級（タイムアタック）	2′38″12	AEC	NEW Ver
4	スカッドレースツイン 上級（タイムアタック）	2′40″29	AEC	NEW Ver
5	バトルサーキット	21,087,700	憲太郎の弟子	キャプテンシルバ
6	バトルサーキット	25,694,700	憲太郎の弟子	エイリアングリーン
7	ソルディバイド	3,326,500	NAS	カシュオン
8	ヴァリアメタル	435,010	ザ・グレートヴァリアメタリスト月読	グレイ　1c ALL
9	ロジックプロ2	40,760	NAS	St.11　LQ217
10	ストライクガンナー	2,537,800	SYL	

PLAY-HOUSEアスカ ☆=0(6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	742,700	Mr-END	ALL ビシャモン
2	鉄拳3	2'25"68	Mr-SIN	ALL 吉光
3	パズルボブル3	71,621,850	Mr-END	ALL ふつう
4	侍魂天草降臨	13'16"49	Mr-END	ALL 柳生
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,656,600	Mr K T	ALL ジョー
6	鉄拳2verB	1'43"40	Mr SAM	ALL 王
7	ストリートファイターⅢ	2,280,600	Mr-YAS	ALL イブキ
8	ティンクルスタースプライツ	1,832,220	Mr OWA	ALL キャラクタ
9	ヴァンパイアセイヴァー	724,300	Mr-K・T	ALL ガロン
10	わくわく7	7,290,800	Mr-SAM	ALL ティセ

モンキーハウス本館 ☆=6(345)
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	スターグラディエイター(ビルシュタイン)	1'55"75	闘悟涙MLK	ALL 1負け 4291 ㊐㊐
★	スターグラディエイター(ジューン)	1'30"00	G.M.C.闘悟涙T・H	ALL 1負け 4768 ㊐㊐
★	スターグラディエイター(ゲレルト)	1'35"34	G.M.C.闘悟涙T・H	ALL 前半異常 3365 ㊐㊐
4	クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	5,535,000	G M C 闘悟涙げえむのこんちゃん	ALL ㊐ 98% 2P側使用
5	とべ!ポップスターズ	623,640	G M C 闘悟涙げえむのこんちゃん	ALL ㊐
6	マネーアイドルエクスチェンジャー(CPU対戦	8,289,655	G M C 闘悟涙T H	ALL 100万×7
7	ブラッディロア(ユーゴ)	4'01"16	G.M.C.闘悟涙T・H	ALL
8	ブラッディロア(フォックス)	5'33"41	闘悟涙しO	ALL
9				
10				

丸久小郡店ファミリーランド ☆=0(9)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31-6015

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'43"30	英宏	レイ ALL
2	鉄拳3	2'49"41	いのかつよろしく	ポール ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー	697,400	ALEX	ガロン ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー	668,400	五十嵐魅由鬼	モリガン ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー	554,600	ALEX	オルバス ALL
6	ソルディバイド	697,900	ダイナマイトゴリ	カシュオン
7	マジカルドロップⅢ	1,918,388	+"愛?死"裸	ひたすら(ふつう) 10段
8	マジカルドロップⅢ	2,123,672	"殺し屋?"月読	すごろく スタア使用
9	餓狼伝説スペシャル	1,259,200	L.R	ダックキング 1CALL
10				

ワンダーランド ☆=1(6)
宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F ☎(0982)34-7827

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド(ティオラ)	1,539,800	かわい	
2	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	758,000	Y H	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	719,500	かわい	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	537,700	Y H	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)	980,800	DAA	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ジョー)	1,700,800	ZACK	ALL ギース有
7	X-MENvsストリートファイター	2,608,900	E	ALLサイクロプス&セイヴァートーナス
8	ネオ ボンバーマン(ノーマル)	430,900	かわい	ALL ノーミス
9				
10				

サブカルチュア ☆=3(160)
福岡県筑紫野市二日市北1-2黒崎ビル ☎(092)922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	2,066,400	[illegible]	ALL ㊐㊐
2	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	1,878,900	8号	ALL ㊐㊐
3	ヴァンパイアセイヴァー(ジェダ)	1,209,900	[illegible]	ALL ㊐㊐
4	ヴァンパイアセイヴァー(Q BEE)	1,207,200	紫千代	ALL ㊐㊐
5	ヴァンパイアセイヴァー(アナカリス)	1,037,100	SLG 皮裂きクレリック	ALL ㊐㊐
6	鉄拳3(ブライアン)	1'22"56	SLG 皮裂きクレリック	ALL
7	Gダライアス(υゾーン)	26,502,560	休憩明け入荷違いっての!	ALL 残×0 入荷3日目
8	ロジックプロ2	41,000	麦	1c10面
9				
10				

ビッグウェーブ ☆10(41)
高知県高知市曙町1-8-25寿ビル1F西 ☎(0888)43-3433

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
☆	バトルサーキット(ブルー)	27,978,600	次は2900万以上では?―京都Q	ALL 残×1 金4325 連同付
2	バトルサーキット(シルバー)	26,086,600	キャプテンといえばサワダの立ち中Kばくだ	ALL 残×1 金3970 連同付
☆	怒首領蜂(Aタイプ)	468,814,890	LAOS-長田仙人	2周ALL 残×2 レーザー
☆	怒首領蜂(Bタイプ)	414,235,550	LAOS-長田仙人	2周ALL 残×1 レーザー
5	鉄拳3(ロウ)	1'34"45	エディでてくんなボケ!! HAS	ALL 同付 予1分17秒
☆	鉄拳3(キング)	1'41"41	35秒はガセネタでした。スト㊙GUY	ALL予1分20秒 ガセネタ許さん!
7	鉄拳3(エディ)	1'55"20	本当に感謝です。スト㊙GUY	ALL 同付 予1分28秒
8	バトルガレッガ(ガイン)	15,437,600	ムシャノ暴っといて「ママの様に叱って!」	ALL とは何よ ㊉
9	バトルガレッガ(ボーンナム)	14,032,220	エヴァンファンの君がねるのが許せないんで	屋根付きの家に住んですよ。㊉ ALL
10	バトルガレッガ(G・バット)	13,904,870	LAOS-長田仙人	ALL 鳥220万

ゲームプラザ ☆=0(223)
熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-0992

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	デッドオアアライブ(ノーマルモード)	1'27"10	俺より強い奴 熊襲	1c、ALL ジャンリー使用
★	デッドオアアライブ(バーストモード)	1'19"00	発売[得] 熊襲 死亡確認	1c、ALL ジャンリー使用
3	NEO Mr DO	1,479,600	M666	1c、ALL 残×0
4	怒首領蜂(タイプC)	143,919,370	目標ラスボス(弱気) イルカ少年 ㊉	2-6 タコ二人多数
5	ソルディバイド(ヴォーグ)	2,640,200	Darwin SZ	2 2
6	Gダライアス	20,704,120	へっぽこ 闘悟涙KMM	1c、ALL オトシゴ 先が見えん
7	Gダライアス	27,962,700	闘悟涙KMM 一夜漬けです	1c、ALL クジラ あと200万
8	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,950,800	闘悟涙KMM キセルはダメ	1c ALL 甘い 7人-1人
9	グルーヴォンファイト	消えてしまった自殺願望	闘悟涙KMM 保身他殺	大泉、天神橋 日本の心
10				

ホワイトハウス箱崎店 ☆=3(66)
福岡県福岡市東区箱崎6-1-2松本ビル1F ☎(092)641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(λゾーン)	23,321,750	Gz MCH HIDよゆー	ALL 連付き タツノオトシゴ
2	Gダライアス(μゾーン)	24,179,590	Gz MIL みよん誰それ?	ALL 連付き カメ
3	Gダライアス(υゾーン)	30,127,970	ROBOCOP	ALL 連付き エンゾリオン
4	Gダライアス(ξゾーン)	28,995,680	Gz NO B	ALL 連付き アノマロカリス
5	Gダライアス(oゾーン)	19,100,870	Gz のぶ ぬるぬるスコア	ALL 連付き 残0 クジラ
★	蒼穹紅蓮隊(二号機紫電)	35,949,921	Gz KYO	ALL 連付き B×11 50万落ち
7	ぷよぷよ	2,041,047	WPU だあっ!	ALL BLOCK 865
8	バトルサーキット(ピンクオーストリッチ	30,032,100	Prince-ALR あるる皇子	ALL 連同付き 5077コイン
9	バトルサーキット(エイリアングリーン	30,664,300	Gz MCH	ALL 連同付き 4850コインぐらい
10	パズルボブル3(最終面W)	208,783,590	やっと2億 WPu-D・ケンタ	ALL

タイトーイン空港通り店 ☆=0(31)
愛媛県松山市南斉院町17-5ウエストビル1F ☎(089)973-1381

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モータルコンバット(スコーピオン)	15,982,500	OCR AO 集計してね!	ALL 2P側使用
2	雷龍Ⅱ(1P側)	4,809,960	SUR R T㊙ クリア優先たれ流し	ALL ㊐
3	スタックコラムス(自動モード)	387,839	SUR-R T㊙	ALL
4	スタックコラムス(自動モード)	365,409	古本 三紀子	ALL 女性部門
5	クレオパトラフォーチュン	85,798,460	や	ALL
6	首領蜂(Bタイプ)	25,712,460	MI	2-4
7	ウォリアーブレード(ラスタン)	539 380	重松 陽子	ALL 全面設定
8	ウォリアーブレード(ソフィア)	527 610	重松 陽子	同上
9	アラビアンマジック(シンバット)	29 839	殺人鬼道場GIN	ALL
10	ブレイゾン	3,521,600	SUR-R T㊙	ALL P×2 ㊐

ゲームスポットフォーカス
大分県大分市末広町1-1-5 ☎(0975)32-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(TYPE-B-LASER)	367,741,570	H K	と 7人賭 7月10日
2	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,837,700	神度妖魔嬢にささぐ CHAIロザーマス	ALL 7月17日
3	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	1,337,300	BOW	ALL 7月21日
4	ヴァンパイアセイヴァー(シャドウ)	1,149,000	さくらにささぐ KAZ AMY	ALL P×2 7月14日
5	鉄拳3(クマ&パンダ)	2'26"10	新生F友会 AMG E	ALL 7月18日
6	鉄拳3(ガンジャック)	2'30"81	S T霧天狗	ALL 7月1日
7	鉄拳3(木人)	2'05"45	S T霧天狗	ALL 7月6日
8	鉄拳3(ブライアン フューリー)	1'23"00	S T霧天狗	ALL 7月4日
9	ストリートファイターEXplus(ガルダ)	2,711 000	無・木茶嬢にささぐ CHAIロザーマス	ALL 7月6日
10	ストリートファイターⅢ(ケン)	3,928 300	H K	ALL 6月28日

アミューズメントラージ ☆=0(1)
福岡県山門郡三橋町下百町6-6-1F ☎(0944)73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	2,209,000	MUGEN	ALL フェリシア
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,695,900	MUGEN	ALL モリガン
3	ヴァンパイアセイヴァー	1,581,000	MUGEN	ALL リリス
4	ヴァンパイアセイヴァー	1,117,700	MUGEN	ALL オルバス
5	ヴァンパイアセイヴァー	1,093,900	KOU	ALL ガロン
6	ヴァンパイアセイヴァー	1,072,900	MSH K M	ALL キューピー
7	ヴァンパイアセイヴァー	1,063,900	おと～さん	ALL バレッタ
8	ヴァンパイアセイヴァー	802,800	KOU	ALL サスカッチ
9	鉄拳3	3'03"25	藤原とうふ店(自家用 D	ALL クマ
★	サイドバイサイド	2'21"80	MUGEN	中級、AT)JZA80スープラ

チャレンジバンバン ☆=5(133)
愛媛県松山市道後樋又4-29 ☎(089)924-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	2,170,000	FAD DA	ALL 8人
2	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	1,707,700	FAD たけしくん	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー(バレッタ)	1,266,900	ひげの王者けいた	ALL 9人
4	ヴァンパイアセイヴァー(ガロン)	1,108,300	FAD まさきくん	ALL 9人
5	ヴァンパイアセイヴァー(サスカッチ)	1,043,200	RYOSEI from ACB	ALL 9人 P×2
6	ヴァンパイアセイヴァー(アナカリス)	994,100	ゆうご	ALL
7	怒首領蜂(C・レーザー)	154,352,880	よ～すけ-DSG	2-6
8	ストリートファイターⅢ(ケン)	3,969,100	仗助	ALL
9	蒼穹紅蓮隊(屠竜)	27,504,127	BANRI	ALL
10	怒首領蜂(Aタイプ)	?	仙人の為にいつでも取っています	2周ALL 来月来店予定

ハイスコア通信担当者から

今回首位をひた走るのはもうおなじみ岐阜県のアイリン夢空間だ。元ポップランド常連のG・CRUSH軍団を新戦力に迎え、ヴァンパイアセイヴァーを中心に大暴れ。シューティングだけでなく格闘ゲームにも強さを発揮し、層の厚さがそのまま☆に結びつく結果となった。

2位は北海道のプレイシティ24。同店は鉄拳3やヴァンパイアセイヴァーを中心に高いレベルのスコアを出してはいるが、いくつかのスコアがおしくも僅差で敗れ、この順位に落ちついている。特にバレッタの200点差での負けは痛いところだろう。

上位2店につかず離れずの3位は京都のGAME'S WiLL。毎回安定はしているものの爆発力に欠け、順位をひっくり返すには至っていない。しかしこの地力の強さは驚異的ですらある。

下位陣を見るとJogo江古田店の活躍が光る。ジャンルを問わない快進撃で確固たる地位を確立している。

今年の☆獲得数争いもやや落ちついてきた感もあるが今後はどうなるのだろうか。

☆獲得数上位店(2・28～9・30時点)

順位	店名	今月	合計
1	アイリン夢空間(岐阜)	6	32
2	プレイシティ24(北海道)	3	30
3	GAME'S WiLL(京都)	4	24
4	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)	3	16
5	Jogo江古田店(東京)	3	15
6	オレンジペコ(愛知)	0	12
7	ゲームコーナーフジ(東京)	7	10
7	ビッグウェーブ(高知)	4	10

次回のスコア締め切りは **9月21日** (22日消印有効)

君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しています。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができます。

●申請方法
申請方法は2通りあり、1つは当コーナーで掲載されている店にでハイスコアを出し、申請する方法。各店ごとに申請方法は異なりますので、事前にお店の人に聞いてください。
もう1つは、毎号ゲーメストに付いているハガキ「君こそゲーメスト」を使い個人申請する方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要です。

●集計対象スコアとなる条件
以下にいくつかの注意点を挙げます。
❶ゲーム場で出されたスコアで、1クレジット、完全1人プレイであり、店員に確認されていること。
❷改造基準（※1）を満たす筐体であること。
❸難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※2）と同じであること。
❹スコア、面数、集計部門名・キャラ名など（※3)、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

●☆、★の説明
当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載していますが（君こそゲーメスト)、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じでしょうか？これは、全国1位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されます。
具体的に説明しますと、そのゲームの1回目から5回目までの集計で1位を取った場合は☆を、それ以降は★となります。例えば、「☆=3 (28)」という表記は、今年度☆を3個取り、これまですべての累計（★も含む）は28個、という意味になります。

※1：複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの。連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはなりません。
※2：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時まで受け付けています。

てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
8月発売					
スポーツクラブ	カプコン	スポーツ	未定	8月中	
ソーラーアサルト	コナミ	3D シューティング	特殊	8月中	
ウェディングラプソディ	コナミ	クイズ	2－1or 4ボタン	8月中	
ウイニングスパイク	コナミ	バレーボール（スポーツ）	8－2	8月中	
ウルトラ電流イライラ棒－VZ	ザウルス	アクション	トラックボール	8月中	あの「ウルトラ電流イライラ棒」がビデオゲームに大変身!!
モンスタースライダー	ビスコ	パズル	8－3	8月中	セガサターン向けに発売されたパズルゲームがアーケードに登場！
9月以降発売					
侍魂 サムライスピリッツ	SNK	格闘	8－4	9月予定	世界初の高画質3D表示機能と2D表現の融合によるリアルチャンバラ。
ラウンドトリップRV	SNK	ドライブ	ハンドル	9月予定	実車の人気RV車を使用した、画期的なドライブゲーム。
ジャンジャンパラダイス2	カネコ	麻雀	KB	9月予定	
ストリートファイター3 2nd IMPACT	カプコン	格闘	8－6	9月予定	
コットン2	サクセス／セガ	シューティング	8－3	9月予定	
きらめきスターロード♪イントロ倶楽部♪	タイトー	クイズ	8－1	9月予定	イントロクイズの回答によって様々なアイドルに成長していくぞ！めざせレコ大！
発売日未定					
幕末浪漫　月華の剣士	SNK	格闘	8－4	未定	
パルスターブラスト	SNK	シューティング	未定	未定	
ポケットファイター	カプコン	格闘	8－3	未定	
ライデンファイターズ2	セイブ開発	シューティング	8－2	未定	
ギャロップレーサー2	テクモ	スポーツ	8－2	未定	

9月30日号プレゼントコーナー

締め切り　9月30日消印有効
発表　11月15号
ハガキ　185ページ

このページのプレゼントの応募は、必ず本誌折り込みのハガキでしよう！　一応、コピーとかは不可なのでヨロシク！　それと、せっかく当選しても文字がこすれて読めないことがあるので、なるべく水性じゃないボールペンなどで書いた方がいいぞ！

ゲーメスト提供

①「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」ROM基盤

今年も暑い夏と共にやってきました！毎回、新キャラが増えるのでとても楽しみなんですが、旧キャラが消えてしまうのはちょっともの寂しい今日この頃です。ああっ、ギース様は今どこに…。

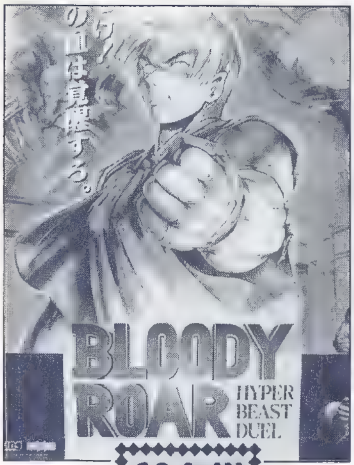


1名様

ライジング提供

②「ブラッディーロア」ポスター

エイティング/ライジング販売で、期待の新作が発売されたらしいぞ－獣人化、ガードエスケープ、…何かとても風変わりなSTGだなぁ。えっ、なにっ、3D格闘なの!?



10名様

ゲーメスト読者サービス部提供

④バレッタ カードケース　⑤Gダライアス カードケース
⑥セイヴァー Tシャツ

読者サービス部からは、バレッタ・Gダラの名刺入れと、何故かバレッタだけがカラーになっているセイヴァーTシャツをプレゼント！



5名様



5名様



1名様

ADK提供

③「藤の宮みもり」描き下ろしサイン色紙

ADKさんより、「ティンクルスタースプライツ」のキャラデザを担当されている「藤の宮みもり」さんの描き下ろしサイン色紙を5枚いただきました。どれが当たるかは内緒！



各1名様

コナミ提供

⑦ウエディングラプソディ販促用チラシ

いやぁ、結婚準備って大変ですよね。結納やら式の資金集めやら気が遠くなりそうですね。出来るものなら親戚、友人なんて関係なく、2人で何処か外国の小さな教会で式をあげたいものです。



15名様

7月30日号プレゼント当選者発表

「Gグライアス」基板
嶋田　昌行君　千葉県

ストⅢビデオ&鈴置洋孝サインセット
正司　哲也君　千葉県
寺西　愛さん　北海道
内海　明君　宮城県

ゲーメストバインダーメルティ
山本　健次君　大阪府
平井　孝尚君　大阪府
小野寺　秀之君　山形県

ゲーメストバインダーダーティ
鈴木　勇介君　北海道
山本　一也君　愛知県
高橋　恵美さん　宮城県

石田敦子描き下ろしサイン色紙
温井　勲雄君　群馬県

マネーアイドルエクスチェンジャー販促用チラシ
垣内　智晴君　福岡県
山崎　一二君　大阪府

長谷川　洋君　福井県
谷合　祐司君　東京都
渡辺　健一君　千葉県
他15名

ストⅢ大会おみやげセット
西本　樹里さん　三重県
加賀谷　秀樹君　秋田県
山崎　可菜実さん　北海道
向井　貞君　大阪府
延沢　洋平君　千葉県
他45名

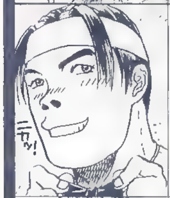
かないみかサイン色紙
伊藤　和宏君　千葉県
西川　大介君　神奈川県
下田　和斗君　東京都

マクロスデジタルミッションVF-X販促用POP
岡田　宏君　東京都

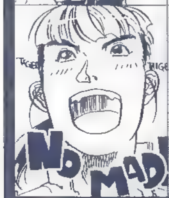
誌面の都合上、氏名が掲載できない方については、発送をもって発表とさせていただきます。



●ふらり諫言。君の辞書は、箱に入り、ビニールを被って丁重に棚に保管されていたりはしないか？　辞書は持っているだけでは役に立たない。きれいな辞書より、使い古された辞書を持とう。
☆なぜか（頁の都合みたい）パズルは今回休載となりましたので『詰めコズモ』パズルの解答締め切りは9月15日としま～す。
☆午後6時、ゲームセンターで店員に「すいません、高校生ですか？」って、メスト創刊時には卒業してる歳よ!?　（APAPA）



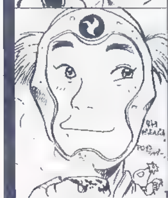
●業界第2弾・ももやん&渕健「頑張ったぜ対談」
も「じゃあ今回も俺らの頑張ったぜぶりを語ろうぜ」
渕「おうさ。ではときメモの実写版の…」
も「んが――！今回はPSの「ソールドアウト」はどうだ田渕君」
渕「おお、驚異のバンド編成ゲームだな」
も「昭和が舞台の（予想）濃いゲームだ」（下段に続く）
渕「バンド編成、選曲、ステージング、業界の一番華やかなトコ



（上からの続き）ロを手軽につまめるのはヨイね。我々も伝説のバンドを多数輩出できたしな。ジ・ダップセ、ギンザドリル（通称ギンドリ）、バッタモンズ（通称モンズ）」
も「自分の努力がライブの観客動員数に直接反映されるのもいい感じだ。観客動員数で思い出したけど、早くレッスルエンジェルスの続編出ねぇかな。ちゃんと団体経営できる奴」
渕「関係者は読んでねぇだろ」～放課後レッスル倶楽部～



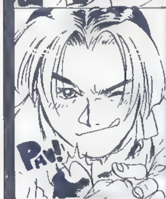
●ポケモンに狂って早4月。スタートの遅れを取り戻すべく一気に進めてたら、知らぬ間に相手いません状態。近所の小中学校の前で猛者トレーナー漁りたいけど、世間はこれ変質者と判断するのでできねっス。自分なら堂々として応対するんだけどなー。当面の課題は布教活動かな。それから今週末からのJRポケモンスタンプラリーも楽しみ。小田急では自分以外ほぼ見ないけど、JRはポケモントレーナー多いしね。　（そろそろ丹沢最強？Ace）



●買っただけのゲーム、やりかけのゲーム、未開封のジグソー、読んでない本、半年以上も張り換えてないギターの弦…その個数と月日は定かではない。だが！今ではようやくプラモ作りに着手できるようになった。1日目は下地の白を塗って終わり。さて、次の日は仕事だ。組み立てはいつになることやら。それでもすべてのものを片付けるとしたら、3カ月以上はかかるだろうな。最近では、健康というものについて考えている。　（W・KEI）



●どうしてゲーセンだけでなく、家庭用のソフトまでもが対戦ばかりなのだろう。「対人戦ならではの熱い駆け引き」というのもわかるが、ゲーセンみたいに時間単位のインカムを気にしなくていいぶん、もっと協力プレイ可能なソフトが多くてもいいはずなのに。個人的には「エースコンバット2」や「アーマードコア」などで、1つのミッションを「あーだこーだ」言いながら遂行してみたい。けっこう面白いと思うんだけどなぁ。　（GED）



●暇な時には性格診断がグーッ。ならばスタート!!→言うまでもないが男前だ→YES（鏡を見ろボケッbyRED）、つけ加えるとダンディである→YES（ダンディじゃなくてダンだアホbyRED）、ゲームが好き→YES、女も好き→YES、仕事も好き→YES、当然原稿を上げるのは一番だ→YES（ウソですby山下）、やりたいことしかしない→NO、でも睡眠が多くなる→YES、基本的に根性なし→YES（ついでに金もないぞ）　（借金）



●う～す。4日間に渡る連泊でムリヤリ仕事を終わらせて、どかっと1週間ほど北海道で遊んできました。イクラやウニが美味しくてウハウハ。あと盛岡の冷メンも激ウマでした。札幌では泳ぎに行ったりハウスオブザデッドを通して知人が増えたり、楽しかったっす。東京と比べると涼しい（っていうか寒い）のに北海道の人、アチ～とか言って本気で汗かいてるのでびびりました。お世話になった皆様ありがとうでした。また遊んでね。（きらり屋）



●祝BS「白鯨伝説」（水、6：30）放送再開！エイハブはどうなるのか、ラッキーは女の子らしくなるのか、など興味はつきません。みんなも見てね。衛星放送はもっとバックアップしろよ。
話は変わりますが、設定資料集の休みが続いてすいません。充実したものを、と思うのですが、"攻略ページを優先"ということで、潰されてしまうのです。何とかしたいですね。　（北裏）

OPINION 論

ゲームと存在のリアル感

石井ぜんじ

私は、一番面白いと感じる作業は、物事を作り上げていき、それが完成しつつあるのを感じることである。自分の好きな作業に参加でき、できあがっていくのを見るのは、とても楽しい。

自分にとって、雑誌を作っていく仕事もそれにあたる。ゲームを作っていく作業も同じであろう。作り手は辛いことも多いが、ボーダーラインを突破さえしなければ、楽しさがそれを上回るものである。人のことはともかく、自分自身は常に何かを作る作業に没頭していないと、水から上がった魚のように息ができなくなってしまう。存在意義が希薄なまま、過ごしていくのは辛い。

ゲームを攻略していくのも、楽しい作業である。世の中の役に立たないような作業ではある。だが、攻略法を考え、工夫し、努力して目標達成に向けて進んでいくこと自体が楽しいのだ。

ゲームを攻略していくのは基本的に1人の作業で、世の中の仕事はたいていチームの仕事、という差はある。だが私は、ゲームは困難な目標を努力と工夫によって達成していく、それを感じられることに最も価値があると思っている。そこに生きているというリアル感を感じることができる。

現代の日本は、戦後とは大きく違い、すでにできあがった社会の中で人は生きている。社会機構を作り上げるのはとても大変なことだったろうが、そこには生きることに対するリアル感が確かに感じられたはずだと思う。

できあがった社会の中で、自分を生かしていくのは難しいことではない。しかし、新しいものを作り上げていくのは難しい。また、0から作りあげるという作業を経験した人と、しない人では得るものが違う。

会社というレベルでは、創業者精神がそれにあたる。伸びている時の社員と、安定してから入ってくる社員では考え方や心構えがやはり違う。生きるのがリアルでないのは、生きがいがないからであろう。できあがった社会の中の、1つの歯車に組みこまれて、何が面白いのだろうと考えてしまう。

最近、機会があるごとに現実と虚構を混同するなどといって、ゲームが批判される。しかし、リアル感を失っているのは現実社会のほうなのではないだろうか。自分の存在意義を見い出せないことがもどかしい人にとって、ゲームはむしろ、自分の存在感を感じさせてくれるのである。

現実社会の問題を直視せず、ゲームにその責任を押しつける。それこそ、現実社会から逃避した、都合のいい議論ではないだろうか。

表紙の裏をとれ

Ⅲ新って感じですか。Ⅲはダッドリーでプリプリやってたんで、少々楽しみ。次は頭取ったるって感じか？
騎士道精神に学ぶは思いぶかく読みました（合併号）。でも、闘って相手を倒すだけ以外のコミュニケーションもとれるハズ。ラスボスに負けそうな人に入るとか…闘い合う以外にも気が回せるようになるといいね。強制は×。
藤原ひさし

■待って～もうひとこと

毎年恒例の、ゲームショーのシーズンがやってきたね！全国制覇天下無敵を目指す我が社としては、東京ゲームショーとAMショーに出展するのが限りなき使命！そんな感じでみんなゲーメストブースに来てくれろ！会場は、東京ゲームショーが幕張メッセ、AMショーがビッグサイトだ！いつもと逆だぞ、気を付けれ！あとオリジナルグッズも、ドシドシ買っておくれ　（虎ポコ）

GAMEST　9月30日号

■平成9年9月30日発行　第12巻15号通巻201号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K－TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之字元帥　DS-Ｉ　MIO　福田柵太郎
猿渡雅史　霜田和人
鈴木規康　辻本圭介　山下浩志　北裏裕章
青木珠美　二田祐樹　入澤英明　松田史征
花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史　加賀栄臣
野口孝広　橋爪孝雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

郵 便 は が き

料金受取人払

新宿北局承認
775

差出有効期間
平成11年8月
7日まで
(切手不要)

169-00

158

東京都新宿区高田馬場
4-4-2
教育センタービル

総合学園
ヒューマン・アカデミー
入学事務局行

(キリトリ)

フリガナ	〒(　　)
住所	都道府県
	☎(　　) -
フリガナ	
氏名	年齢 / 男・女
職業	職業(　　)・学生 ※学生の方は次の欄に学校名を明記
	(　　科　年卒業・在籍)

'97 9/30号 ゲーメスト

講座資料無料請求ハガキ

アンケート

アンケートに答えてステキなH・Aオリジナル・グッズをもらおう

――――― 簡単なアンケートにお答えください。―――――

(✂キリトリ)

Q1 興味ある職業は何ですか？

□プログラマー
□グラフィックデザイナー
□ゲームクリエイター
□CGクリエイター
□声優
□キャラクターデザイナー
□3DCGデザイナー
□シナリオライター
□ゲーム企画制作者
□マルチメディアソフト制作者
□その他　（　　　　　　　　　　　　　）

Q2 下記より、興味のある講座をお選びください。

□3DCGアニメーション　SOFTIMAGE（WindowsNT）マスターコース
□Macintosh　CGアニメーション総合講座
□キャラクターデザイン（グラフィックス）講座
□キャラクターデザイン（Macintosh）講座
□ゲーム企画／プロデビュー塾
□プログラマー養成講座
□声優

Q3 学校見学は希望されますか？

はい　　　　　検討中

Q4 Q3.で、はいと答えた方、ご希望の日時をお知らせください。

（　　月　　　日）



後半ステージ紹介＋テクニック紹介

MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON2

発売も近づいて、今回も情報満載号！
後半面には懐かしい風景もあるので
お楽しみに。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

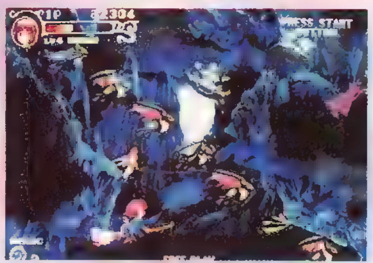
みなさん、コットンの1作目は遊んだことありますか？私？私は…結構難しめに感じたから、全然やってない訳じゃないけど、実はうまくないです。あのころは縦が全盛時だったからなぁ。雷電とか1日中やってたね(関係ない)。だってコットン地元に入荷しなくて、町田にしかなかったから、電車で行くのめんどくさかったんだもの。金もなかったし。しょうがないよね。

みなさんはどうでしたか？

ということで、前作をやったことのない人でも楽しくプレイできる噂の新作「コットン2」。今回はST-Vだし、そんなにムズカシくないので期待してほしいところ。

STAGE4 とまどいの洞窟

迷路のような洞窟の中を進むには、まず通り道を覚えよう。後半では高速スクロールが待っているぞ。





このステージは他の面とは違った変則スクロールがかなり特徴的な面。

前半は、とても狭い地形の中を、ナナメ上方向にスクロールしていったり、敵が自機の後ろから出てきたりと、道を覚えていかないとキツイぞ。コマンドショットがちゃんと撃てないとダメなのだ。

後半にはいると、今度は高速スクロールが始まる。高速スクロールは、これまた狭い地形の中を、上下にもスクロールしていくので、地形を覚えていかないと、あっさりと地形に挟まれてやられてしまうぞ。ボス戦も高速スクロールだ！

TEA TIME











●ボス:ニクタマ　ドラゴンW

ボスもこれまたドラゴンで、ここでは高速スクロールしながらの空中戦となる。

ボスは、赤青の宝玉（？）のようなものを手に持っており、ここから全方向に飛び散る弾を出してきて、さらに口からは火炎攻撃も！かなり強敵だ。



●中ボス:ホネホネ　ドラゴン

中間ボスには、骨でできた体のドラゴンが登場する。ドラゴンのパーツはそれぞれ分離して、自機を狙って飛んでくるからこれは大変だ。頭を狙って攻撃しないと倒すことはできないぞ。

死んだ敵をつかんで投げるシューティング

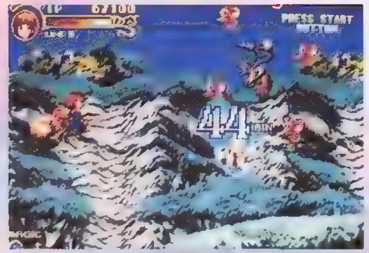
ここでは、コットン2の中で、いままでのシューティングにない新しいシステムとして注目したい"つかみ"について紹介してみたいと思う。

コットン2では、通常のショットを撃つボタンと、魔法（いわゆるボム）を使うボタン、それに加えて、敵をつかむ"つかみ"ボタンなるものがある。

このつかみボタンは、押すとコットンがつかみモーションをとり、その間合い内に入った敵をつかんでしまうもので、敵の耐久力や大きさにかかわらずつかんでしまうという、割と大胆なボタンになっている。

つかみボタンでつかんだ敵は、もう一度つかみボタンを押すことによって、今度はつかんだ敵を"投げる"ことができる。

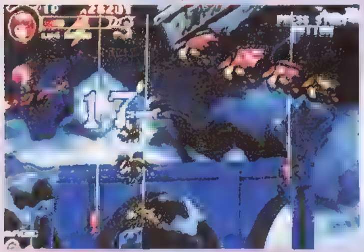
投げた敵はそのまま攻撃となり、これを駆使すれば、上下左右、あらゆる方向への攻撃も可能になってくるのである！



つかみボタンで敵をつかむ！



つかんだ敵を投げて敵にぶつける！



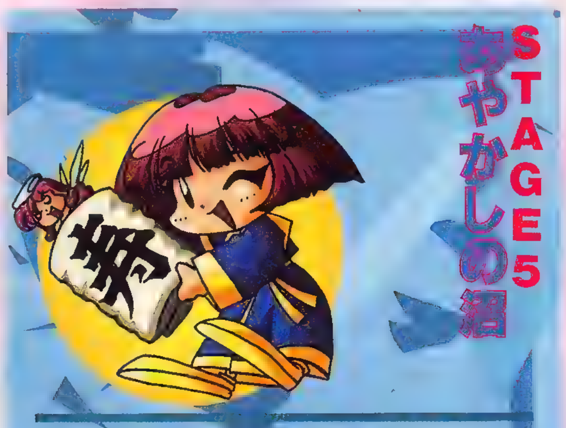
ちょっと工夫すれば、上下左右いろんな方向に投げられるので便利。

ボスキャラやアイテムなんかもつかめる!?

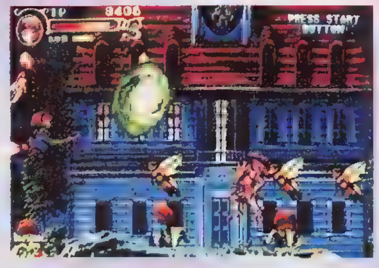
つかみの恐ろしさはたくさんあるが、つかみによって、自分よりも数倍はあろうかという中ボスや、ボスキャラまでもつかんでしまうことができる。

また、アイテムのクリスタルも同様につかむことができ、クリスタルを投げつけて攻撃する－なんてことができるのも面白い。

STAGE5 あやかしの沼



ふと、あたりを見回すと妖精の国フィラメントの風景。なぜ?と考えている暇はない。敵の攻撃は激しさを増すばかりだ！



ステージが始まると、背景が前作の風景になっていて、なんだか懐かしい気分にさせてくれる面だ。

しかし、そんな景色を楽しむのもつかの間、ステージ後半にさしかかると、あやしげな洞窟内部へと進んでいく。

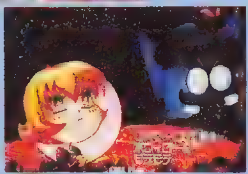
洞窟内部へ進入すると、下方向へのスクロールがたくさんあり、それに加えて砲台なんかもたくさん設置されているので、コマンドショットや、敵をつかんで投げる、といった高等テクニックが必要になってくるぞ。



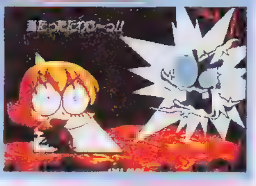
そして、洞窟最深部では、真っ赤に燃えるマグマ入道との対決だ。

TEA TIME











●ボス:マグマ入道

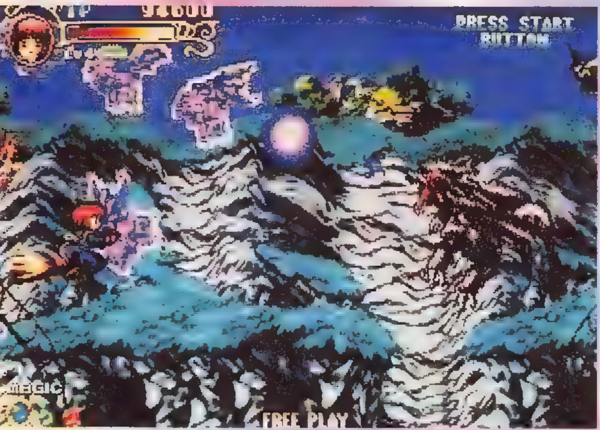
ステージの最後にはこのマグマ入道が待ち受ける。その名の通りマグマ弾をガンガン飛ばして攻撃してくるので、ショットでバリバリ撃ち込むのだ。

とにかくマグマ弾が多いので、避けるだけでも大変。攻撃方法もこれだけじゃないぞ！

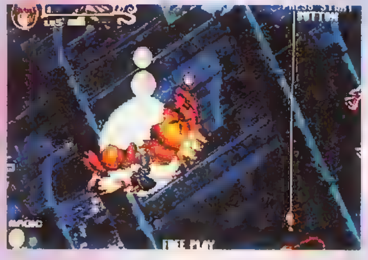


●中ボス:ジョー・門之助

中ボスは、土偶のような外見で、空を飛びながらオプションの小さい土偶を回転させて攻撃してくる、よくわからない魔物（?）である。頭の穴からも小さい土偶を飛ばしてくるが、実は門之助本体は飛んでいるだけだったりする。


ちなみに、これはボスの吐いた炎。これも取れます。


敵じゃなくても、アイテムなんかもつかんだりできる。


こーんなに大きなボスキャラでも持ち上がりました。

プレイするときには、つかめそうなものはとりあえずつかみに行くことをオススメするぞ！

またこのコットン2のテクニックで、“連爆”というテクニックがあるのは、以前に紹介したので覚えているかと思うが、コマンドショットにより倒した敵には、ショットや敵の連爆により“HIT数”が加算される。

そして、そのコマンドショットにより倒した敵の“死骸”を、つかんで投げることが可能なのである。

これが何を意味するかというと、先ほどの“HIT数”を稼いだ敵キャラをつかんで運んでいって、さらにHIT数を加算することが可能になるのだ。

つかんでは投げ、つかんでは投げを繰り返していくことにより、普通にショットだけでHIT数を稼ぐよりも効率



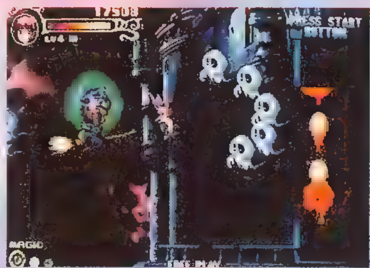
コットンとアプリがやってきたのは、なぜか礼拝堂。そこで待ち受けたのは、戦士たちの亡霊と、倒したあとの中ボス。そして…？？？？？

ステージ6は、不気味な礼拝堂が舞台。ステージが始まると、いきなりゴーストたちがわらわらと、かなりの人数で出迎えてくれるぞ。

礼拝堂内部に入っていくと、そこでも待ち受けているのは魔物たちばかり。攻撃も熾烈なものになってくるから危険。

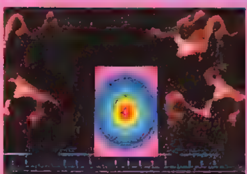
後半の中ボスラッシュでは、いままでに出てきた中ボスたちが再登場。しかも攻撃はさらに激しいものになっているので、前と同じ方法では倒せないようになっている。

かなりキツイが、ここを抜ければ、最後まであと少しだ！そして最後の最後に待ち受けているヤツとは…。





TEA TIME







そして、ステージ6を抜けてから、コットンとアプリは最後の戦いへと向かうのだが、ここから先はゲームが発売されてのお楽しみ。意外な人が待っているので是非見ること。



●ボス:ブンブンナイト

中ボスラッシュを抜けてやっと会えるボスは、巨大なヨロイ。足がないので、やはりヨロイに憑いた騎士の亡霊なのだろうか？巨大な剣を振り回し、コットンたちに積年の恨みを晴らせとばかりに斬りかかってくる！



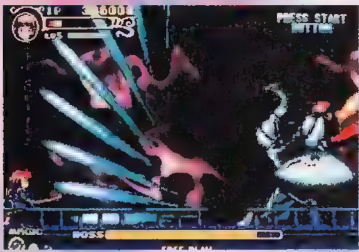
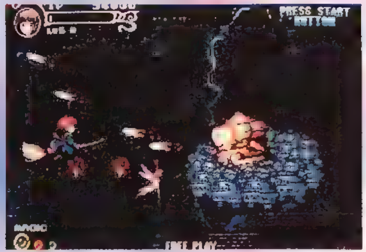
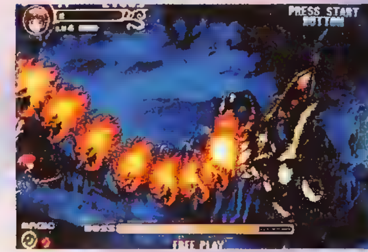
●中ボス:ボスオンパレード

ここでは今までに倒してきたステージ1からステージ5までの中ボスが連続して登場する。しかも前に出てきたときよりもパワーアップしているのだ。今までに倒してきた中ボスたちの亡霊なのか？それとも…。

のいいHIT数稼ぎができる。

このコットン2の最大のポイントになりそうな部分なので、真面目な話、これを知っておかないとあとで痛い目にあうこと請け合い。

詳しいやりかたなどは、次号、ゲームが発売されたらキチンと説明していくので、それまでは各自いろいろ想像を巡らせていてください。

コットンとアプリの強力プレイが可能!

コットンとアプリの2人は一応ストーリー上ではライバル関係だが、2P同時プレイのときには、2人協力プレイをすることができる。

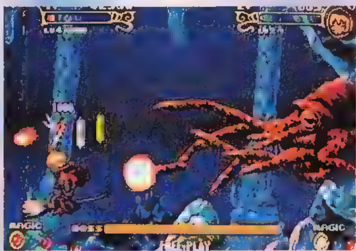
何と、つかみボタンでつかみに行くと、相手プレイヤーをつかんでしまうことができるのだ。

しかもつかんだ後は、投げて攻撃することもできる!

さらにさらに、相手プレイヤーがやられてしまったときには、そのやられたプレイヤーをつかんでしまうこともできる!(でも命は助からないのであしからず)

とまあ、つかみボタンを使えばこのような強力プレイ(単なるイヤがらせのような気もするが…)できるのだ。是非ともつかみボタンを活用してほしい。

2Pプレイでのつかみ合いもなかなか熱いぞ。


やられちゃったアプリをつかむコットン。イケる。


2Pでやるときは、相手もつかめます!

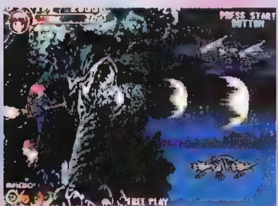
次号、いよいよゲームセンターにコットン2登場(予定)である。大体発売は9月中旬くらいの予定とのこと。地元のお店に催促をするなら今しかないぞ。

次号は知って楽しいコットン2の遊び方をたくさん紹介するのでお楽しみに。今までチョロっと紹介した"連爆"や"HIT数"、"つかみ"、そして3(?)種類あるショットと魔法攻撃について。かなり色々ある予定。

また今回から"コットン2"の開発さまからコメントをいただけることになりました。

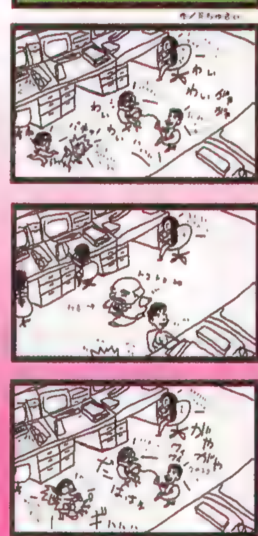
みなさんのおたよりも募集しておりますので、みなさん聞きたいことや、言いたいことがあったら編集部までおハガキください。

宛先は、ゲーメスト編集部「コットン2 アプリ13歳♡」係まで。お待ちしております。


ウィローは誰の手に?おたより待ってます♡

SUCCESS

綿組開発日記

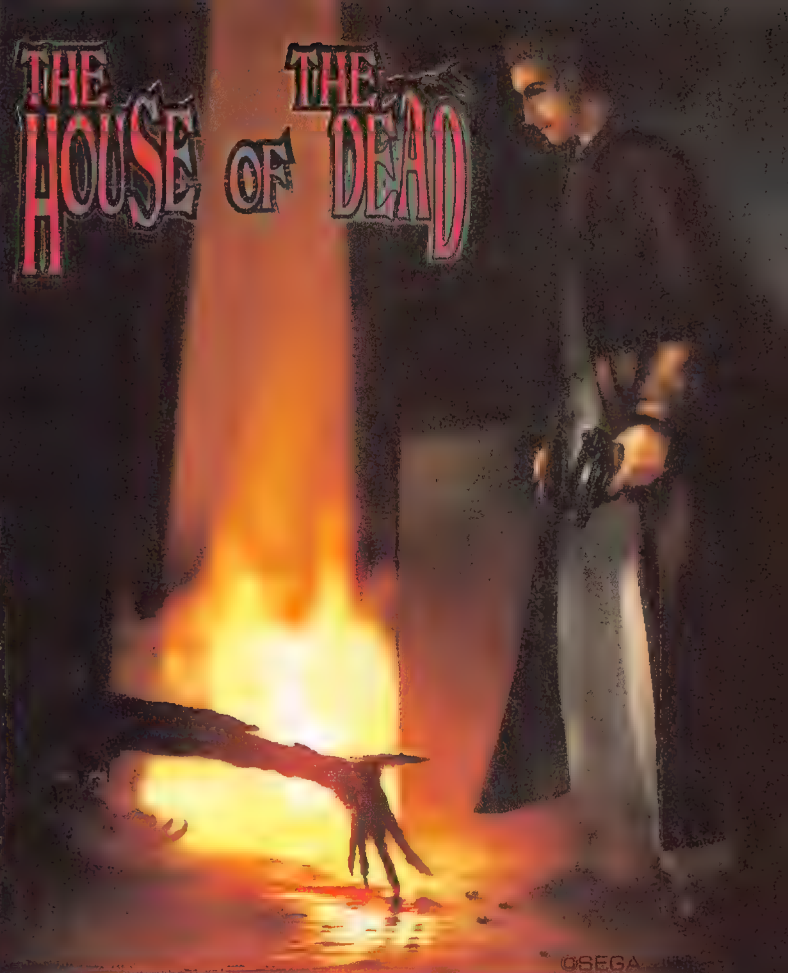




僕たち綿組は最後の力をふりしぼって、コットン2の完成に頑張ってます。楽しみにしてください。

ぱ~い サクセス綿組

コットン2 開発絶好調!



タイトルはあとから付けています。最初のイメージCGはこれでした。悲しげなプレイヤーを意識しています。全編のストーリーが当初から悲壮なモノでしたので、それを受けてイメージCGも暗めなものになっています。

長きに渡って攻略してきたハウスオブザデッドも、ついに最後を迎えた。そこでメーカーからこのゲームに関する貴重な資料の公開を許可してもらった。そして開発陣にインタビューをお願いして、ハウスオブザデッドについていろいろな話を聞くことができた。それではまず、開発途中の様々な資料から見ていこう。

初めにキャラクターの資料から。現段階の主人公キャラたちは、こんな変遷を経て今に至っていたのだ。この頃の主人公二人は今と雰囲気がわずかに違っていて、ソフィーに関しては名前まで違う。キャロルという名の大人っぽさ漂う女性だ。そしてDr.AがDr.キュリアンだというのはわかるが、見たことのないキャラもいる。

the first chapter CHARACTER



1Pプレイヤー、トムローガンの初期イラストです。今とくらべるとおじさんっぽい感じがします。このころの設定はDBRcorp.の研究員でした。



2Pプレイヤ―Gの初期イラストです。渋目のキャラは今と変わりません。アーマーライトを持たせると元ネタがばれそうです。





ソフィーの前身キャラです。当初はプレイヤーキャラで使用する予定でしたが、私の勝手な独断でやめてしまいました。ソフィーとくらべると知的な雰囲気をかなり重視していました。



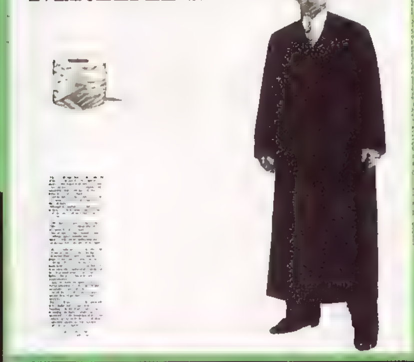
Dr.キュリアンのイメージイラストです。名前は決定していたのですが、つづりがわからなくてDr.Aとなっています。キュリアンのイメージは最初から変わっていません。最初の設定ではもっと人間らしい感情を持っている人物でした。

PLAYBOY



ボツキャラです。このキャラは、はっきり覚えていません。敵だったか味方だったかも思い出せません。かっこいいザコ敵がいたらいいなあと話していて出てきたキャラのような気がします。

Mr.HAPPY



Dr.キュリアンのボツキャラです。透明人間っぽく見えるのでボツにしたような記憶があります。名前のHAPPYは、なぜHAPPYなのか私は知らないです。

the second chapter
GUNS & ATHERS

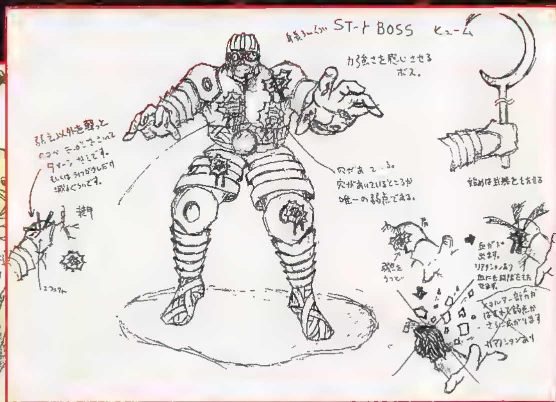
次のページには実際のイメージCGを、没になったCGも含めて載せてある。巨大きのこのボスは、実際には出てこなかったものだ。3面ボスのハーミットは、他のボスに比べてデザイン的にちょっと異色な印象を受ける。それもそのはず、実はハーミットは初期の頃、ラスボスの幼虫という設定だったのだ。クモの巣のまとわりついた部屋のCGなどはまさにそれといった感じだ。当初は3面の狭い通路に追い詰め、逃げていくところを主人公たちが追い掛けて4面につながっていく、という計画もあったようだ。

そしてゲームスタート時のムービーは、こんな細かい指示があってこそ実現しているものだった。

開発の途中でやむなく削られたキャラ、短くなった部分などもあるにせよ、ここまでのゲームを作り上げてくれたスタッフに感謝したい。



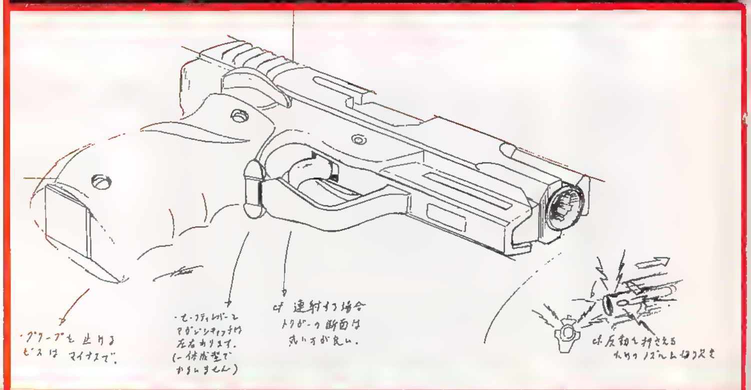




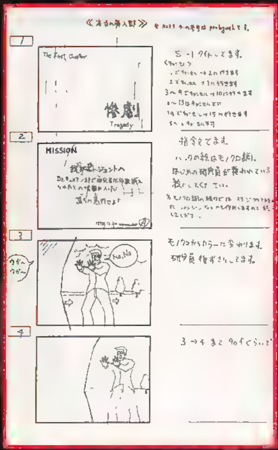
ガンに関しての資料を見ると、AM4研の方にハウスオブザデッド用に銃の制作を依頼していたのだろうか。しかし時間の都合などで、最終的にバーチャガンに落ち着いた？とも考えられる。

1ボスは、今のものに決定するまでにわりと時間がかかったようだ。穴が空いた部分が弱点という点は、4ボスのマジシャンで生かされているようだ。





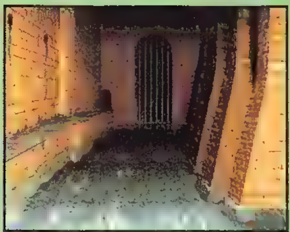


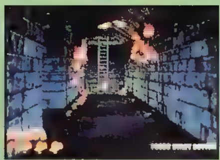








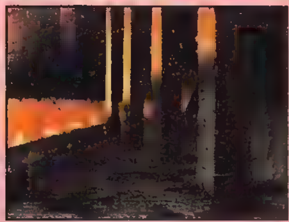




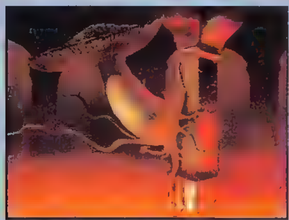
１面の地下水路のイメージです。



3面ボスシーンのイメージです。ボツになりました。



ボツになったシーンです。

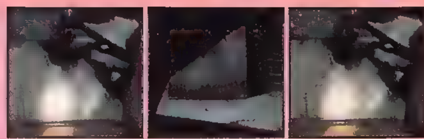


ボスシーンの予定でしたがボツになりました。

the third chapter TOP SEACRETS



4面の中ボスシーンのイメージです。

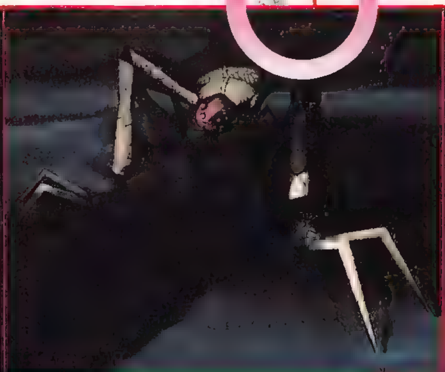


このへんは１面の館のイメージです。

the fourth chapter ST-BOSS













ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 開発者インタビュー

ガンシューの可能性を教えてくれた男たち

聞き手：きらり屋、ノリック

編集者（以下、編）：企画の最初の段階からこういうゲームにしようという形だったんですよね？

小田隆志（以下、小）：そうですね、ええ。

編：どちらかというと海外なんでしょうか？マーケット的に考えるとこういった印象を考えるとそう感じるんですが。

小：そうですね。昔は海外を意識したゲームを創ろうといったような風潮があったんですけど、3年ぐらい前ぐらいまではそんな感じでした。今は日本でうけたものは、海外でも十分通用するんで。

編：今年の冬のAOUで発表してから半年が経つんですが、インカム的にもまだすごいですよね。

中島：これはガンシューティングとしてはダントツにいいですね。

気になるスコアのお話

き：最後に出る点数の表示があるじゃないですか？

小：ええ。

き：あれっていうのは、9万9999までしかないですよね？

小：あっ、あれはたしか、ホントに最後の最後に作ってたんですよーえっと、スコアって最後のあのネームエントリーに表示されるのですよね？

き：はい。

小：最後の仕上げで、頭を打ったら何点とかの調整を入れたんですよ。で、自分たちでゲームをやりながら調整していく段階で、まさか10万点超えないだろうと…（笑）。

田口博之（以下、田）：そう、どう考えても10万点いかないよな、いって、せいぜい7万くらいだよな、という話がでてたんですよ。…あと3万どうやって稼ぐんだって。

三本木万知（以下、三）：店に出す前の最初のリリースの時に1コインクリアした点数が7万ぐらいだったんですよ。…で、まさか（笑）。

小：ここから、3万点も超える人のプレイを見てみたいですよーって結構、偉そうなことも言ってたんですよ。「計算上では10万点超えない」とか。

これは、うかつでした（笑）。

き：珍しいですよね、最近のゲームでカウンターストップが出るなんて。

小：いや、ストップになるわけじゃなくて、次の位が表示されないんです。

き：ええ。何万何点に戻ってしまうんですよ。

編：今現在のスコアはどれくらいでているの？

き：11万ちょっとくらいですね。

三：11万5000点くらいっていうのは、聞いたことあります。

小：この間、開発用の基板で無敵にしてやってみたんですが、それでやっと10万点いったんですよ。どうやったら11万いくのかな？と思ったんですけど。

三：ゲーメストさんの記事で「3面のボスの頭に打ち込むと、点数が入る」とかあって、あとで実際にやってみて「あっ、入る！」みたいな（笑）。

三：すぐプログラマーに確認してもらってたら「あっ」（笑）。死んでもはいるわ～これ、って感じで、ホント知らないことがあったんでビックリしました。

このデザインセンスがなかったら…

編：デザイン的にも、今までに無いですね。打たれ方によっても違うリアクションをするじゃないですか？腕を打たれた、頭を打たれたっていうのは凄いリアルだと思うのですが。

田：一発で倒れたらつまらないので、何段階かにわけようと。

小：最初に世界観を決めていって、じゃあ敵はゾンビっていう話でどうやって攻撃させたらいいかってことになって。最初バーチャコップ2を参考にしていたんですよ。でも近寄ってきて攻撃しなくてはいけないというシステムだったので、やっぱりバーチャコップ2とはちがうなってことになったんですよ。じゃ、そのシステムを突き詰めていこうかってことになったんです。で、近づいてきて、大げさにリアクションしたり、飛び散ったりするのが結構面白かったのがあったんで、いろいろとやったら面白くなってきたんです。

小：苦労したっていうのが、敵（マト）がどんどん大きくなって来るんですよ。マトが大きくなると当然プレイヤーが敵にやられないじゃん、っていうのが当初の問題だったんですよ。よくゲームになったなって感じです（笑）。

田：開幕から真ん中だけを打っていればクリアできてしまうという…。

編：敵がどんどん近づいてくるからですね。

小：まえ、ジュラシックパーク作った人と話したら、もう近寄ってくるゲームは作りたくないって言ってました。あれほど苦労するものはないと。

編：後半になってくると敵も小さくなってきますよね？

小：そうなんですよ。

編：ナイフ飛ばしてきたり（笑）。

ボスキャラのヒミツ

編：ボスのデザインは秀逸ですよね。どれもある意味かっこいいっていうか。でも3面のハーミットだけはちょっとあの個性が強いですよね？

小：やっぱり、そう思いますか？（笑）

田：あれは、足をいっぱい付けるモーションをやりたいというところから始まったんですよ。で、必ず弱点を付けなければいけないということで…。

小：1面、2面、4面は全部自分がやって、3面のほうはデザインから「一回でいいから、自分勝手に作らしてくれー」みたいに言われました。じゃあ作ってみてよって言ったら、あれができたんです。

三：設定だと4面のボスの幼虫だったんですよ。だから人間の形ではないんですよ。で、穴で戦ってやられると、ズルズル4面のほうへ逃げて行き、成長する。

編・き：へぇ～。

小：ホントに壮大なストーリーがあったんですよ。実現しないストーリーってのが（笑）。

三：だから3面のボスだけ違うんですよね。

編：他は人型ですからね。

小：アーケードゲームで辛いってところが短い時間の中でどこまで表現しなければいけないか？っていうのが…結構設定を細かく考えていても実現しないことが多いんですよ。

編：それでは最後に今までプレイしてくれたプレイヤーのみんなに一言ずつ頂けますか。

田：11万点もハイスコアを出してくれてありがとう。

三：自分たちが知らない裏技があったら、教えて下さい。

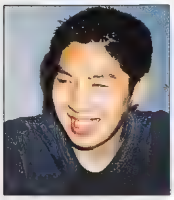
一同：（笑）。

小：まだどうなるかわからないですが、次回作が出たら、応援して下さい。

編：本日はありがとうございました。



第一AM研究開発部
企画開発セクション
小田 隆志



第一AM研究開発部
デザイン開発セクション
田口 博之



第一AM研究開発部
ソフト開発セクション
三本木 万知

読者プレゼント



「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」最終回を記念してセガさんからすてきなプレゼントをいただいたぞ。太っ腹なセガさんに感謝しよう。

●開発チームサイン入りCGパネル…1名様
●開発チームサイン入り直筆エネミーイラスト…1名様
●「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」Tシャツ…[illegible]名様

応募要項 官製ハガキに名前、住所、[illegible]プレゼント[illegible]このゲーム（[illegible]略記事、今回の企画を含む）の感想を書いて、〒[illegible] 東京都千代田区神田神保町1-[illegible]26 株式会社新声社「T.H.O.T.[illegible]」までご応募下さい（締め切りは9月15日）。

まだまだ続く『ぼっちゃん補完計画』

電車でGO! EX

山手線と京浜東北線に
スペシャルコースが追加されたぞ!

担当：GYU

DATA

発売日／発売中
ジャンル／大型筐体
操作／マスコン＆ブレーキレバー
メーカー／タイトー
開発状況／100%

MAKER COMMENT

見た目は『電車でGO！』とほとんど変わらないのですが、タイトルの横に小さく「EX」と文字が入ってるのに注目！（笑）京浜東北線と山手線のスペシャルバージョンが追加され、さらにパワーアップ。特に雪降り状態での走行は必見もの！

関東地方に雪が降る

遂にEX登場!







やっぱり出ましたエキストラバージョン

『電車でGO！』も全路線クリアしちまったし、もう何だかねぇ〜という、そこのキミー　タイトーお約束のアレを忘れているんじゃないかな。

もちろんタイトーのアレといやぁ、絶妙（微妙）なタイミングで送り出してくる「エキストラバージョン」のこと。つ〜こって、今回は新たに登場した電GOニューバージョン、『電車でGO！EX』を徹底紹介していこう。



タイトル横に輝く小さなEXの文字。わかるかな?

降ってるねぇ、雪…

この『電車でGO！EX』のウリとは、ズバリ山手線と京浜東北線にスペシャルコースが追加されたことにある。

なんとこのスペシャルコースでは、ゲームスタート時から大雨が降り続き、やがてそれが雪に変わるといった演出が施されている。しかもブレーキの制動性能がノーマルバージョンよりも低く調整されているため、これまでとは比較にならないほど難度が上がっているのだ。つまりノーマルバージョンを遊び尽くしたプレイヤーでも、より高い運転技術を磨くことができるというわけだ。

ところでこのスペシャルコースの選択方法についてだが、これは基本的にノーマルバージョンのスペシャルコース選択コマンドと同じと考えていい。クレジット投入後、マスコンをノッチ5に入れてスタートすれば山手線スペシャルが、マスコンノッチ5＋ブレーキ開放＋警笛ペダルONで京浜東北線スペシャルをプレイすることができるぞ。ただし選択画面にはノーマルバージョンのように「EX」という文字が表示されることはないので注意すること。OK?



スペシャルバージョンでは、ゲーム開始直後から大雨だ。



しかも、ある程度ゲームを進行させると、雨が雪に変わる。

ムック＆本誌のお詫びと訂正

『電車でGO！』ムック＆本誌199号において、全4車両のブレーキ性能についてのデータを掲載しましたが、このの一部に誤植がありましたので、ここで訂正させていただきます。

その誤植とは、東海道本線221系の時速60㎞から停車までに要する距離の個所で、誌面では149mとなっていますが、実際は120mの誤りです。データは数値が命なだけに誤植は致命的といえますが、この場を借りてお詫びさせていただきます。

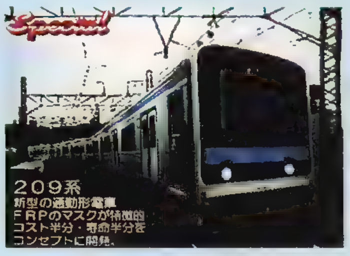
山手線 SPECIAL



コイン投入後、ブレーキレバーを一番右に入れ（スタート時の位置）、マスコンを5に入れたままスタート。

選択時に山手線のところへカーソルを合わせて、警笛ペダルを踏めばOK。

京浜東北線 SPECIAL



コイン投入後、ブレーキレバーを一番左に入れ（ブレーキ開放）、警笛ペダル踏みっぱなし＋マスコンを5に入れたままスタート。

選択時に京浜東北線のところへカーソルを合わせて、警笛ペダルを踏めばOK。

NEW GAME 初弾

何たってフルアニメーション

WINNING SPIKE

駆け引きをこんなに動くグラフィックで楽しめるんだから、もうやるしかないっしょ！

コナミから発表されたウィニングスパイクは、CGレンダリングによるリアルでなめらかなキャラがフルアニメーションで動く本格バレーボールゲーム。視点はTV中継でおなじみの横方向、プレイヤーたちの動きはまさに本物。全国のバレーボーラーとスポーツゲームファンにはたまらない作品だ。

プレイ方法

レバーは8方向、サーブをレシーブするときのプレイヤーの移動がメイン。またブロッカーの位置の決定やサーブ、スパイク（アタック）の方向を決定するのに使用する。

ボタンは3ボタンで、サーブの種類選択やスパイクの威力を決めたりする。

とりあえずゲームを始めたらコンピュータ戦か2P対戦を選び、10カ国の中から好きなチームを選んでプレイを開始しよう。

試合形式はファイナルセットのラリーポイント制。サーブ権に関係なく点が入っていく方式だ。



チームごとに長所や短所があるのでパラメーターを見よう。

操作は至って簡単。プレイして慣れろ

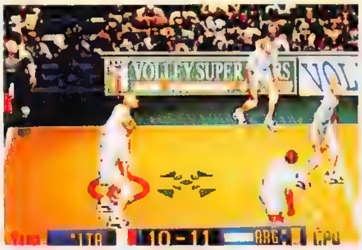
いくらリアルだからといっても操作までリアルになってて難度が上がるのは歓迎できない。その点、ウィニングスパイクは簡単操作ですぐに慣れるシステムがGOOD。それでいて単調ではなく、レバーとボタンの組み合わせでさまざまなプレイをすることができる、プレイするたびうまくなるタイプのゲームなのだ。

●**サーブ**

フローターサーブ、ドライブサーブ、ジャンプサーブの3種類から選択。レバーでサーブの方向を選択し、Aボタンでフローター、Bボタンでドライブ、Cボタンでジャンプサーブと種類を決定。このゲーム内では、フローターは決定率100%の代わりに威力が最低。ドライブは強力だがときどき失敗する可能性がある。ジャンプは威力、スピード共に最強でレシーブミスも誘えるかわりに失敗する確率も高い、となっている。どのサーブを使うかは、2人プレイの対戦時には特に重要だ。

●**レシーブからスパイクへ**

サーブが打たれた後は、コートにあるボール落下予測地点に赤いマーカーのあるプレイヤーを急いで持っていくだけ。これでサーブレシーブは完成だ。ボタン操作は必要ないが、レシーバーを中心まで持っていけなかったときはレシーブが乱れるため2人目のプレイヤーを急いで乱れたボール落下地点までレバーで動かそう。



レシーブは足元にカーソルのある選手を動かして、



急いで落下予想地点に合わせるだけ。忙しいけどわかりやすい。

レシーブした後の行動はアタッカーの決定。Aボタンでセンター、Bボタンでライト（セッターが前衛の時はバックアタック）アタッカーを走らせることができる。そこで、トスを上げるまでに打たせたいアタッカーをボタンで決定だ。



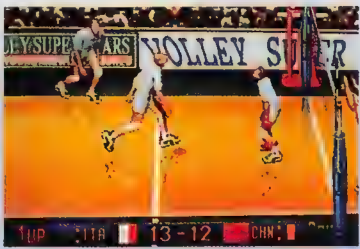
レシーブしたところでボタンを押す。複数押ししてひっかけよう。

何人でも走らせることができるので、B、Aと素早く押してセンターとレフトを走らせクイックのおとりを出すことも思いのまま。セッターは最後にボタンを押したところにトスを上げる。後はタイミングを合わせてスパイクを打とう。

スパイクはAボタンで確実性の高い通常スパイク。Bボタンなら威力は高いが精度に欠ける強スパイクを打つことができる。フェイント使うときはCボタン。ブロックが3枚付いているときに有効だ。

●**クイック攻撃も余裕**

レシーバーがトスを上げるまでにアタッカーを決定するわけだが、レシーブをした後すぐにボタンを押せばクイックのタイミングで走り出してくれる。これを使えばAクイックおとりの平行攻撃なんていう時間差攻撃も簡単にできるわけだ。



急いでBを押し、センターを走らせたところでAボタン。



これだけでAクイックのおとりから平行攻撃の完成だ。強力。

●**ブロック**

相手のスパイクを防ぐ最初の手段がブロック。ブロックは相手が打ってきそうな位置にレバーでプレイヤーを移動。タイミングを合わせてボタンを押せば跳んでくれる。A、Bボタンなら2枚（2人）ブロック。3人跳びたければCボタンを使おう。2枚ならフェイントに対応しやすく3枚なら広範囲をカバーできるぞ。

あとは遊びながらで十分覚えていくことができるのでとりあえず見かけたら触ってみることをおすすめする。そう、臨場感たっぷりの実況放送もゲームにぴったり。みんなを盛り上げてくれること間違いなし。



CPU戦は全9試合。これを1コインで勝ち抜くとコイツらが。



そしてボールはなんと爆弾に!? とりあえず怖え〜。

DATA

発売日／発売中
ジャンル／バレーボール(スポーツ)
操作／8−3
メーカー／コナミ
開発状況／100%

MAKER COMMENT

ニッポン!!チャ！チャ！チャ！

乱射型ガンシューティング嫌いの貴方に…

TOTAL VICE

ガンシューティングは狙って撃つ！じっくり構えて精密な射撃が楽しみたい方にオススメです。

担当：善之字元師

DATA

発売日／発売中
ジャンル／ガンシューティング
操作／特殊
メーカー／コナミ
開発状況／100%

MAKER COMMENT

スピーカー内蔵のズッシリとした手応えのガンがウリ。本格派志向のアナタにオススメのガンシューです。

コナミから本格的なガンシューティングが登場。プレイヤーは米国政府特別精鋭部隊の一員となり、凶悪なテロリストの手から捕らわれた人質を救出する、3つの作戦に参加することになる。
　ゲームはストーリーモードとシューティングレンジとにわかれ、ストーリーモードは選択可能な3ステージをクリアしていくタイプの、シューティングレンジは射撃レーンで5つの競技をこなしていくタイプのゲームとなっている。
　プレイヤーの操作するガンコントローラにはスピーカーが内蔵されており、耳元で臨場感のある射撃音が楽しめるようになっているぞ！

ショッピングセンター


ショッピングセンター内部。暴走族は物陰に身を潜めている

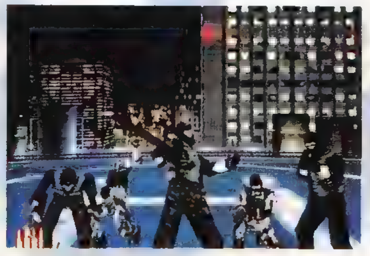
ショッピングセンターで暴走族による強盗が発生。地下鉄構内を逃走する暴走族を追い詰め、敵のアジトを壊滅させる作戦。


地下鉄構内に逃走する暴走族を追い詰めろ！

高層ビル

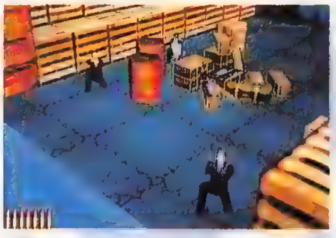
大手エンジンメーカーのビルがテロリストに占拠された。最新装備で武装したテロリストを排除する作戦。なお、このテロリスト集団のトップは、もはや伝説的とも言われる犯罪王、コードネーム「トータルヴァイス」を持つ男である。
　完全武装したテロリストが潜む近代的な高層ビルは、さながら堅牢な要塞と化す。複雑な高層ビルの、要所要所での待ち伏せがプレイヤーを苦しめる。


高層ビル内でテロリストが待ち受ける

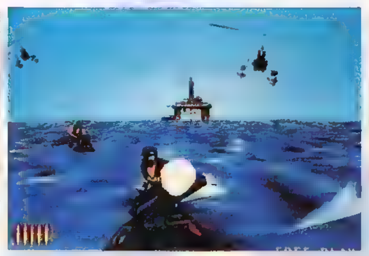

屋上の最終防衛線。この後武装ヘリが…

埠頭倉庫から油田へ

イタリア系マフィアと中南米系ギャングの麻薬取引がおこなわれるとの情報を入手。現場の埠頭倉庫へと潜入し、麻薬王ディノ逮捕の証拠をおさえる作戦。


埠頭倉庫での麻薬取引現場をおさえろ！

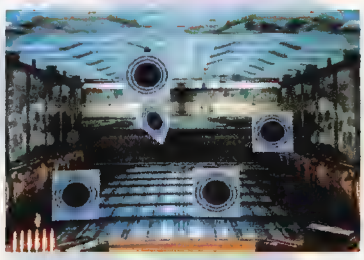
　倉庫に踏み込むと、ディノは戦闘用ホバークラフトで洋上に逃走する。プレイヤーはこれをモーターボートで追走するが、ディノは油田プラントに逃げ込んでしまう。武装マフィアの基地と化した油田プラントで、米国特別精鋭部隊との銃撃戦が始まる！

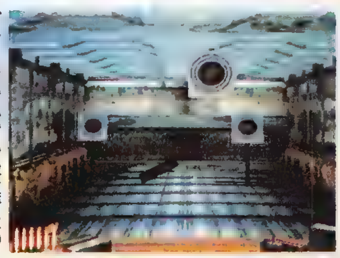

舞台はマフィアのアジトである、洋上の油田へと移っていく

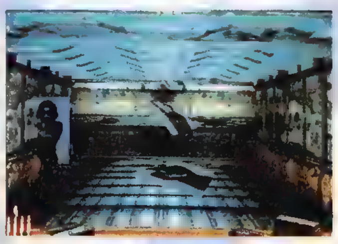
シューティングレンジ

シューティングレンジは、往年のリーサルエンフォーサーズを思わせる射撃訓練で、5種の競技を次々とこなしていくことになる。面が進むにつれ、次第に精度の高い射撃が要求されるゲーム性は、単純ながら熱くなれることうけあいだ。ぜひ何度もプレイして、上達する楽しさを味わってほしい。


マンターゲット競技。人型シルエットを射撃する


プレート射撃。出現する動かないターゲットを射撃

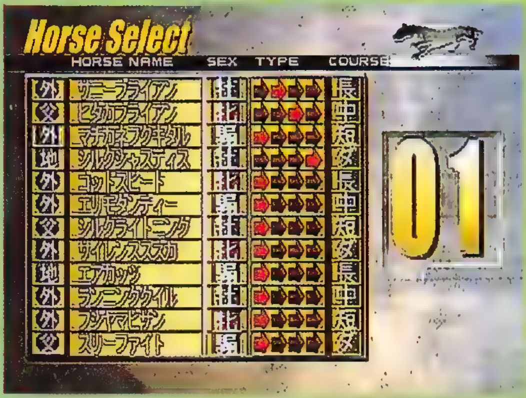

プレートムーバー。写真ではわかりづらいが、ターゲットは移動している


ホステージ1。移動する人質以外のターゲットを射撃


ホステージ2。移動しない人質以外のターゲットを射撃

そろそろ近郊のお店でも見かける頃であろうトータルヴァイス。ゲーム難度もそう高くはないので、これまでガンシューを毛嫌いしていた人も、チャレンジしてはいかがかな。狙って撃つ、リロード式のガンシューの醍醐味がぎっしり詰まっているぞ。

NEW GAME 初弾



ズラリ並んだ名馬群。さて、君の乗騎になるのは？

本物に近い競馬感覚（といっても馬券を買うほうじゃないよ）が味わえるアクションゲームがようやくゲーセンにお目見え。

ゲームの流れは前作とほぼ同じ。プレイヤーがジョッキー（競馬の騎手）となって、数ある競走馬の中から愛馬を選び、それを駆ってレースを勝ち抜いていくというものだ。

騎乗候補はなんと30頭

1Pプレイ時は、30頭の馬の中から1頭を選んでレースをする。途中で交換なんて非人情なことはできず、ひたすら最初に決めた馬を相方に強豪馬と戦っていく。

騎乗馬はすべて実在し、競馬にうとい人でも名前くらいは知っているナリタブライアンなどもいる。有名どころから渋めまで何でもござれだ。

もちろん性質も一頭一頭、性別、距離適性、脚質などがそれぞれ設定されており、また、スピードやスタミナといった直接プレイに関わる部分もその馬の持ち味が生かされている。

駿並なゲーム遂に登場！

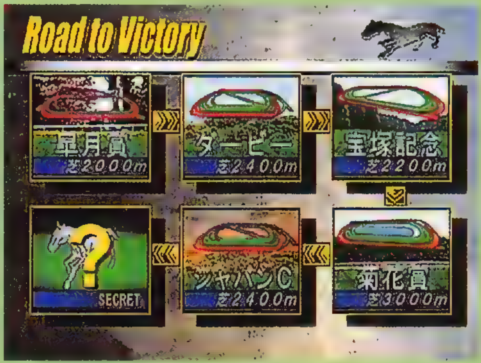


DATA

発売日／9月下旬
ジャンル／アクション
操作／4方向2ボタン
メーカー／テクモ
開発状況／90%

MAKER COMMENT

あの大ヒットゲーム「ギャロップレーサー」がもうすぐゲーセンにかえってきます。あのリアルな興奮はもちろんそのまま。さらに今回は通信対戦機能付き！対戦でも盛り上がるので楽しみに待っててください。



勝利への道のりはまだ遠い!?なんて言ってみたりなんかしてないで、邁進するのみ！

ステージは全部で6戦

騎馬が決まったら次はレースセレクトだ。ステージは全部で6つだが、一つ一つのステージではレースを選ぶことができる。

自分の馬にあったコースを選ぶもよし、単にオキニのレースを走るのもいい。すべてはジョッキーとなった君次第。愛馬にあったコースを選ぶのが無難であることはいうまでもないが。

ただし、すべてのコースを走りきり、エンディングに辿りつくのは2つの点で厳しい（成績によって登場するレースもあるのでそれも見ようとするとさらにキチィ）。

1つはレースで必ず1着でなければならないということ。連対率が…ではなく、1位。トップ、1着、1番、1等賞ーとにかく何人たりとも自分の前にゴールさせてはならない。これが勝負の世界というものだ。

とはいえそこはゲーム。もし2着以下でもコンティニューで、またそのレースから再開することができる。どうしてもエンディングが見たい人は、腕を磨くか、コインを磨いておくかしよう。



さあてどのレースに乗り込もうか。

さあレースだ

さて騎馬を決めて、レースも決まった。実際のレースにおける操作方法を紹介しよう。

レバーは左右が馬の移動、上下が手綱の操作。上に入れると手綱を緩め、下で締める。乗馬をやったことのある人ならピンとくるだろう、手綱は緩めると馬が走りたいように走る、つまりゲーム上ではスピードアップ、締めるとスピードダウンするのだ。またスタート時にタイミングよく上にいれることにより、スタートダッシュをかけることができるぞ。

そして2つのボタンだが、Aボタンは鞭で、Bボタンが視点の切り替えになっている。

視点切り替えのほうはレースに慣れてきたら…、なんて言わないで開幕から使っていってジョッキー気分を味わってみよう。

鞭のボタンは使いどころが馬によって違ってくる。使えば大幅にスピードはアップするが、それに伴ってスタミナも大幅に消費されてしまう。スタートからブッちぎろうとしてゴールが見えないところでスタミナ切れ…、なんてことにならないように十分に気をつけて使おう。

また鞭ボタンは連打スピードによってさらに加速することができるので、「ここだ！」という瞬間には、鬼連打だ。





右：ポジションはそこそこ。スタミナがちと寂しいので鞭はおあずけ。左：馬群から抜け出せーオラア、ムチじゃあ!!



エアガッツの出走前。こいつはスピードがある分、スタミナにちと不安が。

二人でトップを狙え！

ギャロップ2では、2P同時プレイが可能な（乱入ではできない）ので、二人で腕を競うことができるぞ。

残念ながら馬の種類は選んだレースによって限定されてしまうので、1P時と同じ馬で…というわけにはいかないこともある。

また、成績に関係なく1レースが終わるとコンティニュー画面になり、そのまま継続してのプレイはできないので、慣らしも手加減もナシ。勝負は真剣勝負だー！



前方の2Pを追って1Pが鞭を入れる。でも二人とも順位が…。

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー

今度はビデオゲームで登場だ!

ウルトラ電流イライラ棒

ULTRA DENRYU IRAIRA BOU

トラックボール専用筐体によるアナログ操作で、イライラ棒を上手に使いこなそう。最難度コースをクリアすると素晴らしい特典があるぞ!

DATA

発売日/97年8月予定
ジャンル/アクション
操作/トラックボール
メーカー/ザウルス
開発状況/100%

MAKER COMMENT

お待たせしました、あの「イライラ棒」がついにビデオゲームで登場します。トラックボールが可能にした微妙な操作感覚と、専用筐体に内蔵されたさまざまな仕掛けで、あの緊張感と臨場感を完全再現! ビデオゲーム版オリジナルコースもあるぞ!

トラックボールで微妙な操作感覚を見事に再現!

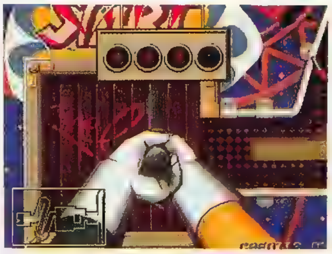
全国のイライラ棒フリークの皆さん、お待たせしました。

以前本誌でも紹介した、大型筐体版「ウルトラ電流イライラ棒」が、今度はビデオゲーム版になって登場することとなったのだ。

ところで、肝心のイライラ棒をどうやって操作するのか気になるところだが、そこはご心配なく。なんと、トラックボール搭載の専用筐体により、アナログ操作によってイライラ棒の微妙な操作感覚を見事に再現しているぞ。

しかもこの専用筐体は、光や音を駆使したさまざまな演出効果も持っている。たとえばプレイヤーがミスすると、エアの吹き出しでプレイヤーを驚かせたりすることだってあるのだ。

よって、ビデオゲーム版といえ、大型筐体版と同様、テレビ番組の雰囲気さながらに楽しむことができるぞ。果たしてキミは、最後までたどり着くことができるかな?

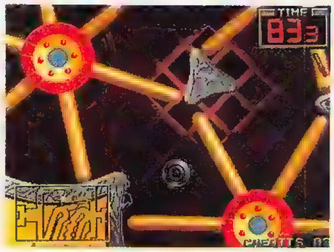


さあ、いよいよスタート。緊張する瞬間…。

基本操作説明

まずはメイン画面を見てみよう。画面は基本的にイライラ棒を中心に展開。左下にはコースレーダーがあり、これで画面内のイライラ棒の位置が瞬時にわかるようになっている。

また、Aボタンを押しっぱなしにしながらトラックボールを動かせば、イライラ棒を止めた状態でコースの先がどうなっているかを確認することができる(ただし、イライラ棒を止めている間にもタイムはカウントされているので注意が必要だ)。確認が終わったらAボタンを離すことで、通常のモードに戻る。操作方法はいたって簡単、あとはゴール目指してひたすら進むだけだ!



左下がコースレーダー。右上は制限時間を表す。



ギャーッ!イライラ棒が障害物に触れると、ごらんの通り。

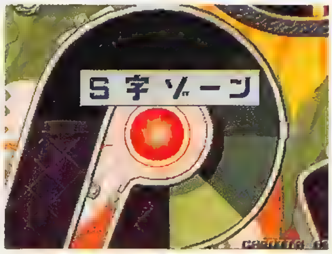
素早く各チェックポイントを通過せよ!

プレイヤーは「ノービス」「エキスパート」「プロフェッショナル」の3つのコースを、決められた制限時間内にすべてクリアするのが目的だ。

プレイヤーのイライラ棒ストック数は計2つ。つまり2回、障害物に触れてしまうか制限時間オーバーになるかで、ゲームオーバーとなってしまう。ただし「ノービス」「エキスパート」の各コースをクリアすると、イライラ棒のストックが1本追加されるので、なんとか頑張りたいところだ。

ゴールまでにはいくつかのチェックポイントがあり、それぞれのチェックポイントごとにスタート地点と制限時間が定められている。よってチェックポイント内でイライラ棒が障害物に触れると、そのチェックポイントのスタート地点から再度始めなければならない。また、あまり慎重になりすぎて、イライラ棒をゆっくり動かしていると、今度はタイムオーバーにもなってしまう。イライラ棒を取り巻く状況は非常に厳しい。

ただし各チェックポイントに入ると、そのチェックポイントまでの残りタイムが、次のチェックポイントの制限時間に追加されるので、いかに、少しでも早く正確にイライラ棒を動かすかが、勝利のカギを握るのだ。



番組でおなじみの障害物も見事に再現。このへんはまだ序の口だ。



初級「ノービスコース」の最大の難関が、ここ、3連風車ゾーンだ。

全コースクリアでオリジナルカードを発行

さてさて、このビデオゲーム版「ウルトラ電流イライラ棒」には、素晴らしい機能が付いている。それは、最難関コース「プロフェッショナルコース」をクリアすることで、オリジナルの特製カードが専用筐体から発行されるのだ。すなわちこのカードを持っていれば、明日からキミもイライラ棒名人を名乗れるってわけだ。

ただし、下の写真を見てもわかるとおり、中級の「エキスパートコース」ですらこの難しさ。果たしてキミは全コースをクリアできるかな?







ピストンゾーンはさすがにキツイ。このゲームオリジナルの障害物もあったりするぞ!

NEW GAME 初弾



©1977 JALECO LTD.

ドリドリなレースゲーム!

担当：するする

ドリキンこと土屋圭一氏監修のドライブゲーム「オーバーレブ」が発売される。

今回発売されるこのドライブゲームは、日本の公道やサーキットをコースとするもの。舞台となるところは、「有明」「筑波」「箱根」「渋谷」。

4つのコースで展開されるこのレース、土屋氏監修ということからもわかる通り「ドリフト」を駆使して走るぞー



2つのモードから選択。順位制限ありで転戦もできるのだー

DATA

発売日／9月上旬
ジャンル／ドライブ
操作／特殊
メーカー／ジャレコ
開発状況／90%

MAKER COMMENT

いよいよ完成いたしました「オーバーレブ」。「土屋圭一氏監修」という冠がついたこのゲームは、やはりドリフトを駆使して走り抜くのが快感です。

有明





筑波



渋谷



箱根



通常の車セレクト画面では4台から選ぶことができる。

ここでブレーキを踏むと…なんと3台が追加される。

隠しというほどのものではないが、遊べる範囲が増えるこの設定はグッドー



AT、MTから選べる。MTはドライバーズ視点でやるのが〇。

その中に、な、なんとトラックもある！オーイーって感じだけどこれを使ってみるとわかるように、走ります！

ゲームの展開は、1つのコースを走るモードと4つのコース（条件付き）を転戦するモードで遊ぶことになる。

渋谷の街、リアルっスよ！



何もしないと4台から選ぶことになる。



ブレーキを踏むとさらに3台増える！





キャラクター12人総入れ替えされてます

ジャンジャンパラダイス2

今度のジャンパラ2では、再びキャラが12人登場。これだけいるとキャラ紹介するのも大変。次はあるのか？

担当：J★笹岡

いろいろ新しくなったジャン2パラダイス2

カネコのシステムボードを使ったゲームも、童から閃激ストライカーが出たりしていいカンジになってきた。

ギャルパニとジャンパラだけじゃなく、シューティングなども出ると嬉しいね。

で、今回ここで紹介するのは、あの『ジャン　パラダイス』の第二弾！「²ジャン　パラダイス2」。

今度の「2」は女の子が総入れ替えされ、今度も多くの作家さんたちによるキャラクターが、総勢12名。くわしいキャラクター紹介は、プロフィールなども併せて紹介しているのでそちらを見よう。

●カードディスペンサー搭載

また特筆すべきは何と、ビデオゲームであるにもかかわらず、このゲームでは「ジャンパラカード」と呼ばれるカードが、プレイをすると筐体より払い出されるようだ。

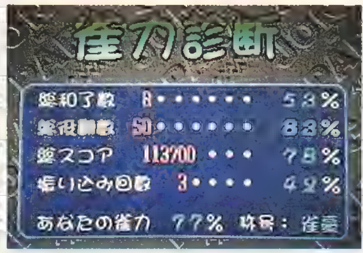
カードの種類は50種類以上あるらしい。気になるので詳しいことは今度紹介しよう。

●このゲームの遊び方

割とキャラがキツめなうえに、恥ずかしい声を出したりするから、ゲーセンでやるのはこっぱずかしいゲーム。そんなときのこの記事なので、頼むから「つまらなかった」に書かないでね。「役に立った」でも困るけど。



新しいジャンパラ。アニメーションも豊富で楽しめる。



雀力診断システム。ゲームの麻雀は大物が狙えるから楽しいよね。

DATA

発売日／9月下旬予定
ジャンル／マージャン
操作／KB
メーカー／カネコ
開発状況／90%

MAKER COMMENT

前作好評の「ジャンジャンパラダイス」が全キャラ総とっかえで、前作以上のアニメーションとボーナスゲームの追加で帰って来た。

それとカードディスペンサー搭載！みなさんカードを集めて下さい。いいことあるかも♡

ミニゲームもあり!

●HI&LOW



麻雀の途中に出てくるミニゲーム。麻雀牌を使ったHI&LOWで、勝つと持ち点増加でゲームも有利に進める。

●絵合わせ



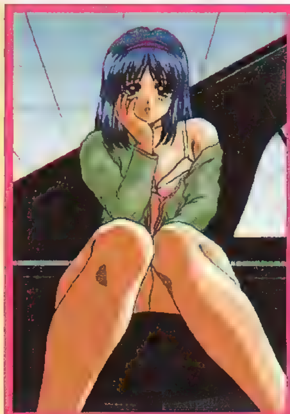
絵合わせのほうは、神経衰弱のようなもので、限られた時間で多くのペアを作るのだ。ペアが多いほど回復も多いぞ。

篠原真理奈（しのはらまりな）



年齢　：16歳
誕生日　：5月26日
血液型　：A型
星座　：双子座
スリーサイズ　：B83・W58・H84
体重　：51kg
性格　：親に過保護に育てられ、世間知らずだが、礼儀正しい
職業　：高校1年生
趣味　：ピアノ
服装　：ドレス

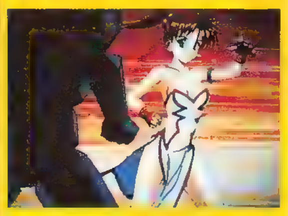
音楽家の両親の間に生まれる。彼女が生まれたときすごい喜びようで、つきっきりだったため、世間のことなどを知らずに育ってしまった。ピアノを弾くことに関しては、コンサートをひらくほどである。家の中ではわがままで、他の人に対しては礼儀正しく接している。

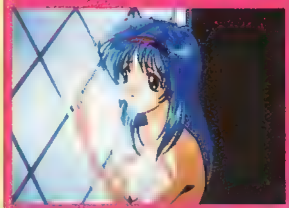


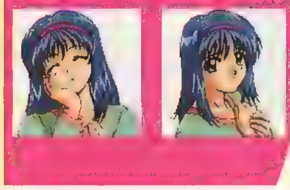


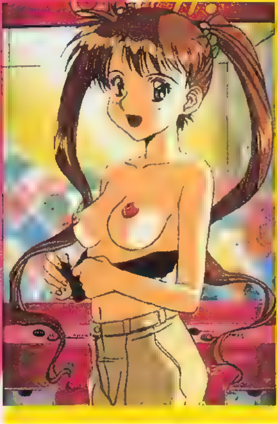


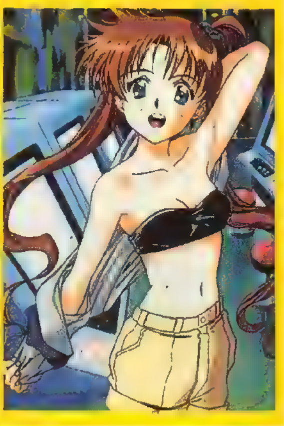




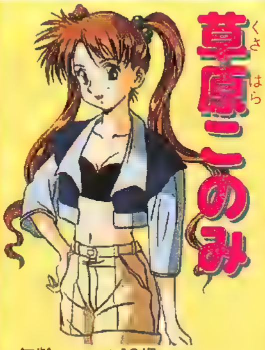








草原このみ（くさはら）

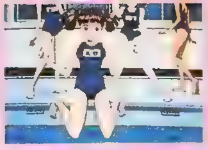
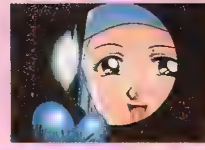


年齢　：16歳
誕生日　：7月25日
血液型　：B型
星座　：獅子座
身長　：157cm
スリーサイズ　：B84・W56・H82
体重　：52kg
性格　：子供っぽくわがままな性格
職業　：高校2年生
趣味　：ゲーム
服装　：私服

子供っぽくわがままな性格だが、明るく積極的に人に接してくる。ゲームセンターによく顔を出し、格闘ゲームでは向かう所敵なしの強さを見せている。






神代(かみしろ)聖奈(せいな)

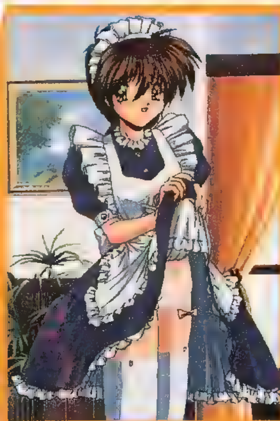
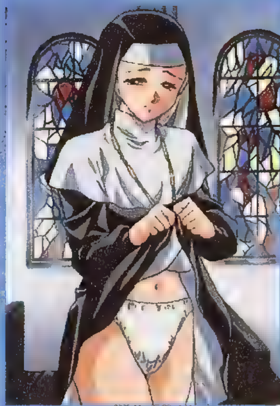
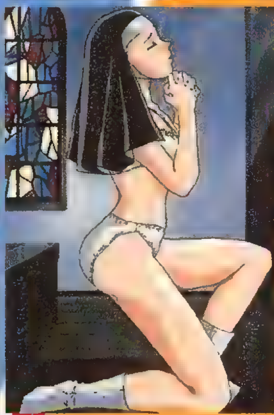
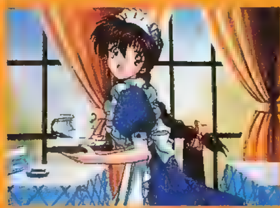


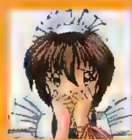
年齢　：19歳
誕生日　：10月1日
血液型　：O型
星座　：天秤座
身長　：158cm
スリーサイズ　：B82・W59・H85
体重　：50kg
性格　：おしとやかでやさしい心の持ち主
職業　：修道院生
趣味　：ボランティア
服装　：シスター

日頃からボランティア活動に励み、自分のことより他人のことばかり心配している。幼少の頃からシスターの教育を受けて育った彼女は異性に対してまったくの無知。汚れを知らない存在である。







南(みなみ)ゆりか



年齢　：17歳
誕生日　：8月31日
血液型　：B型
星座　：乙女座
身長　：155cm
スリーサイズ　：B79・W58・H85
体重　：52kg
性格　：いつも軽いノリでいるが素直
職業　：高校3年生
趣味　：音楽鑑賞
服装　：ウェイトレス

自分の気持ちに正直で、それがいろいろな年齢層の人に受けている。流行物が好きで、有名な店があると出かけていくという積極的な面もある。年齢層の広い交友関係のおかげで、いろいろな遊びを覚えた。麻雀は今でも楽しんでいる。

北村(きたむら)あずさ

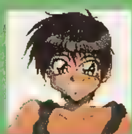


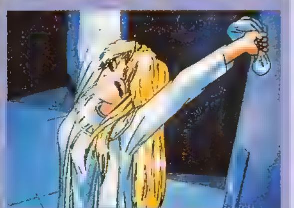
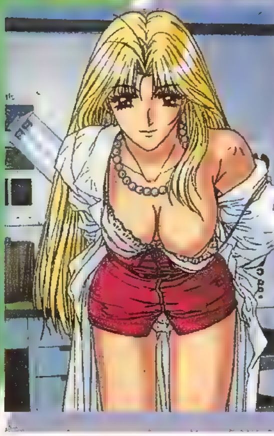
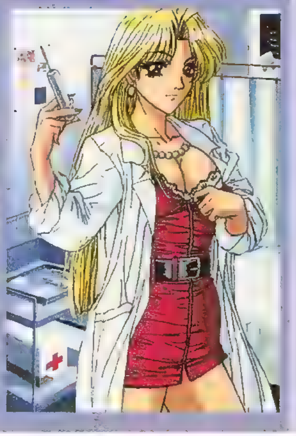
年齢　：21歳
誕生日　：5月12日
血液型　：B型
星座　：牡牛座
身長　：159cm
スリーサイズ　：B84・W58・H85
体重　：49kg
性格　：自信家で負けず嫌い
職業　：自衛官
趣味　：サバイバルゲーム
服装　：迷彩服

女だてらに戦闘機や戦車が好きで、それに関係する職業に憧れて自衛官になった。腕っぷしも強く仲間の男性相手に腕相撲で負けたことがないほどの強さ。時折仲間と行くサバイバルゲームにはまっている。







小泉(こいずみ)愛子(あいこ)



年齢　：25歳
誕生日　：2月14日
血液型　：A型
星座　：水瓶座
身長　：163cm
スリーサイズ　：B87・W57・H89
体重　：51kg
性格　：包容力があり、温厚な性格
職業　：女医
趣味　：熱帯魚の飼育
服装　：白衣

今はマンションで1人住まいをしているが、将来は子供と素敵な旦那様とであったかい家庭をつくるのが夢。マンションには沢山の熱帯魚を飼育していて、見る度に気分をなごませてくれている。

バーチャル適齢期 ウェディングラプソディ

普通のクイズゲーにはない小粋な笑いと手に汗握るドラマチカ、そしてホロリと泣ける人情を詰め込んだ名作であることが判明しました。

担当：春先健康

式場サンプル1

豪華ガーデンプレイスには、やはり極上料理、リッチな新居、豪奢なドレス、そして仲人には王様だ。



式場サンプル2

和風で行くなら料理は懐石、もちろん服は和装、そして新婚旅行は熱海で安定だ。



式場サンプル3

ぶっちぎりのオリ婚を目指す君には地底会場がジャストフィット。引き出物は変装セット、料理は焼魚、新居はハイオクならぬ廃屋、そしてトドメはWかぶりモノでキメ。



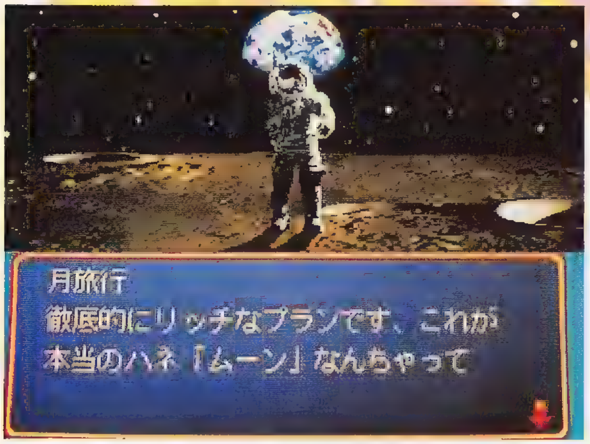
式場コースあれこれ

プレイヤーが好き勝手に結婚式を演出できるのがこのゲーム最大の魅力。結婚式とエンディングは密接な関係にあり、それはすなわち君が選んだ道程が、ダイレクトにゲームの結末に反映されるということでもある。

だが、誰もが必ずしも「ゴージャス」「リッチ」「トレビアン」な式を目指す必要はなく、自分が思うところの結婚式さえ目指せれば、それはそれでウエラブを十二分に楽しんでいると言えるのではないかと思っちゃったりして。

結婚式の全体的な雰囲気は、「式場」の形態でおおまかに4つに区分することができる。豪華な野外ガーデン、無難な教会、畳敷きの和風式場、そして個性派の地底会場。

これら式場の雰囲気に合わせるようにしつつ、各種準備を進めていけば、きっとお気に召すであろう結婚式を実現できること請け合いである。



新婚旅行も気合入れなきゃ。入れすぎだっつーの。

パラメーター調整は慎重に

ゲームを進める上で、挙式準備の他に大切なのがカップルのパラメーター。これらの値如何でエンディングも大きく変化するので注意が必要だ。

パラメーターの加減具合は、クイズの合間に出てくる「行動4択」の結果にかかっている。ふたりがどのような行動、対応をするかにより、「周りの祝福度」「二人の体力」「財力」「二人の絆」の値が変化していくのだ。

4択の中には「これが必ず正解！」というものはなく、どれを選んでも一長一短。「財力は大幅に上がるが他の項目はガタ落ち」「二人の絆だけが大幅に下がって、他の項目が全体的に上がる」など、必ずどこかにメリットとデメリットがある。

二人の現在のパラメーター状態との兼ね合いを見た上で、どの選択肢を選ぶべきか決めていくのがベターだろう。

または、パラメーターの上下など気にせずに、勝手気ままに思うままに挙式までの道程を演出してみるのもまたよし。



喜んでいいのか……いいのかよぉ！

	選択肢	祝福度	資金	体調	絆
1-1 友人に祝福してもらおう	1・祝福してほしい	⇧	⬇	⬆	⇩
	2・パーティを開いてほしい	⇧	⬇	⬇	⬆
	3・なにかくれ	⬆	⬆	⬇	⬆
	4・私たちの奴隷におなり	⬆	⬆	⇧	⬇
2-2 子犬が泣いている	1・ペットショップに売る	⇩	⇧	⬆	⬇
	2・友人にあげる	⬆	⬇	⇩	⬆
	3・二人で飼う	⬆	⬇	⬇	⇧
	4・あえて無視	⬇	⬆	⬆	⇩
3-2 昔の友人が困っている	1・持ち金全部を貸してあげる	⇩	⇧	⇧	⬇
	2・少しだけ貸してあげる	⬆	⬇	⬇	⬆
	3・貸してあげない	⬇	⬆	⬆	⬇
	4・温かい目で見守る	⇧	⬇	⬇	⬆
3-4 祭りに行こう	1・たこ焼きを買おう	⬇	⬆	⇧	⇩
	2・盆踊りに参加しよう	⬆	⬆	⇩	⬆
	3・花火を見物しよう	⬆	⬇	⬇	⇧
	4・暗がりへ行こう	⇩	⬆	⇩	⇧
4-1 ハプニング交通事故	1・犯人を追いかける	⇩	⇧	⇩	⬆
	2・自宅療養で治す	⬆	⬇	⬇	⬆
	3・一般病院に入院	⇧	⬇	⬆	⇧
	4・国立有名病院に入院	⬇	⇩	⇧	⇩
4-2 2人で外食	1・ホテルでディナー	⬆	⇩	⬆	⬆
	2・珍品料理店	⬇	⇩	⬆	⬇
	3・高速回転寿司	⬆	⬇	⇩	⬇
	4・ラーメン屋	⬇	⬆	⬆	⬆
4-4 競馬に出かけよう	1・馬番連勝に	⇧	⬇	⬇	⬆
	2・枠番連勝に	⇩	⇧	⬆	⬆
	3・単勝買い	⇧	⇩	⇩	⇩
	4・見ているだけにする	⬆	⬆	⇧	⇩

⇧…大幅アップ　⬆…アップ
⇩…大幅ダウン　⬇…ダウン

男の道 果てなく

「たたたたた田渕さん！」

「どーしたい。次元一低姿勢な彩京担当編集、こーじ山下」

「前号のホットギミックのページ、いったいありゃなんですか!?全然女の子が出てないじゃないですか！」

「もきゃ？」

「勝手に全編オールタイツ漢ページにしちゃって、あれじゃチビっ子や女の子が怖がるじゃないですかっ！」

「モキャキャ☆」

「んも〜！続報を心待ちにしている全国のホットギミックファンに申し訳ないとは思わないんですか！」

「バッキャロイ！いいかよく聞けこーじ山下！人生谷オリ山オリ、人は楽しいコトばかり紡いでは生きていけないのよって、最近流行ってるじゃねえか。心から〝楽しさ〟を享受するためには、つらいことだって知らなきゃなんねえんだ。

美味いモンばっかり食って生きてると、美食倶楽部の主宰みたいにねじくれた人間になっちまうぞ」

「…そうか、分かりました！前号の構成は、今後のホットギミックのページをより一層楽しむための通過儀礼だったんですね!?真のギミッカーになるための、試練のページだったってワケですか！」

「もきゃ？」

「……」



これが問題のタイツ漢たち。

ヒソカに連載
対戦ホットギミック™

間もなく発売となる、97年度最もゐ力した麻雀ゲー『対戦ホットギミック』。この夏はこいつでシメだ！

担当：田渕健康

今回紹介するギャルは、この3人だ！

大仁（おおに） 佑子（ゆうこ） (20)

声・佐々木菜摘
代表作「クマのプー太郎」（野良猫ミュー）



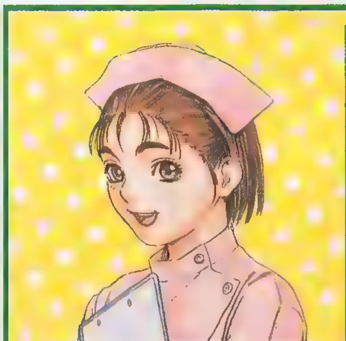
冷静沈着、職務に忠実な婦人警官。どうやら彼女は、身震いがするほど「麻雀が嫌い」らしい。
彼女に麻雀の素晴らしさを理解してもらうには、当然麻雀で語り合うしかないと思う。



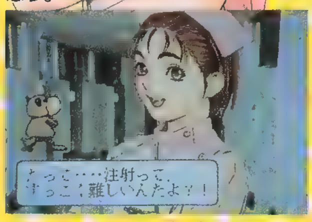
婦警の制服をデザインした方に、今こそ心から称賛の念を送りたい。

三条（さんじょう） 葵（あおい） (1[illegible])

声・大谷育江
代表作「天空のエスカフローネ」（メルル）

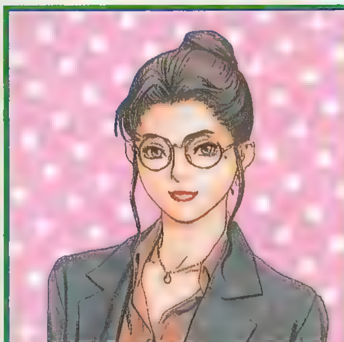


屈託のない笑顔を振りまく白衣の天使。実はかなりのドジで「注射が下手」という悩みがある。
彼女に注射の技術を伝えるには、いきなり麻雀で語り合うしかないと思う。


例えるならソルディバの2周目レベルに。

鈴木（すずき） 初音（はつね） (23)

声・水谷優子
代表作「天地無用」（美星）



才色兼備、コンピューター会社に勤務するクールな彼女、実は極度の「男嫌い」である。
彼女に男性の素晴らしさを理解してもらうには、たぶん麻雀で語り合うしかないと思う。


その脱ぎっぷりとおしおきが、18禁スレスレの初音さん。

次号予告！

前号で隠しキャラの正体に迫るといっておきながら、何事もなく終わった今回のホットギミック。

だが、絶望するのはまだ早い－次号で、謎のヴェールに包まれた隠しキャラ&秘密キャラの正体に、今度こそ迫っちゃうぞ！（絶対とは言いきれないが、ウン、みんなの熱い応援があればきっと大丈夫）

この号が出る頃には、街のゲームセンターでも発売されていると予想されるだけに、隠しキャラの存在は非常に気になるところ。

こりゃ次号のゲーメストは予約して買わなきゃねっ！



というワケで次回に続くのね。

コマンド入力で登場!
「超弩級」の前半を走る!!

サイドバイサイド2 エボルツィオーネ

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione

隠しステージとして存在する「超弩級」コース!
キミはこのコースをクリアできるかな?

担当:速ぇー!ミニバンが欲しい!ずるずる



前作にもありましたが、この「2」にも4コースプラスワンとしてもう1コース、そう「超弩級」が存在します!

そのコースを出現させる方法は、な、なんと前作と同じで「ビューボタンを押しっぱなしでコインを投入する」だ。



んなもんだからここで改めて発表をしなくても、引き続きプレイをされている方は、何も問題なく簡単に超弩級をプレイされていることでしょうー(あ～つまんないー)

てなわけでその超弩級、走ってみようと思います。

今までの4つのコースと比べるとどう違うかというと、やはり圧倒的な難易度。コースの流れも複雑そのものといった感じで、覚えるのが大変!



緩い右カーブ。しっかりインをキープ。

スタートは特に書かず、とっとと先へ進みましょう。

スタートするとまず最初に出てくるカーブは右。これは緩いので、インを通って抜けていく。そのまま右寄りを走り、直線へ!



かなり手前から減速をしないとダメ!

目いっぱい加速した先に急な左カーブ!減速してドリフトで進入し、抜けるぞ!

怖いのは、減速が少ないとき。初めはかなり多めに!



減速が完了していればふくらまない!

左カーブを抜けると道なりに次は右へ。アウトから一気に切り込んでインを突いて抜けていく。コース幅を利用してアウトへふくらんでいこう。

そしてきつい右へのヘアピンへーかなり前でブレーキ!





左の看板を目印にして減速をする(手前でね)ぞ!

しっかり減速してから切り込んでインを通ること。オーバースピードは絶対禁物!



すぐ切り返して左のヘアピンへ!

少し進むと今度は左へのヘアピン。思いきりブレーキングして進入するぞー!

そして道なりに進むと、前半で一番きついヘアピンが2つ続くところへ!







少し走り、キュッと左へ曲がったときつい右へ。すぐ左へ!

かなり加速してくるので、手前から思いきり減速をしないと間に合わない。まずそれを勇気を出して行う。そして右へのヘアピンへ。

すぐ左へのヘアピンへ。ここはまだスピードが出ていないので、楽に減速ができる。油断できないのはその先。



ここの右は完璧に覚えないとダメだぞ!

特に看板がないので、全開で突っ込みがち。連続ヘアピン後の右カーブは減速が必要。その先の左カーブにも注意。



先が見える。その先にきつい右が!

道なりに進み、右の写真の緩い左カーブに入ったらブレーキングの準備へ!

ここまでにけっこう加速をしてきているので、その先にある右へのヘアピンでは、思いきり減速をしないと曲がりきれないぞ!そしてすぐ切り返しの右もあるので注意!







右、左とヘアピンが続く。相当前から減速ができれば問題なし。

一つ目の右ヘアピンをクリアできれば、次の左は大丈夫。クリアしたら加速させるぞ。



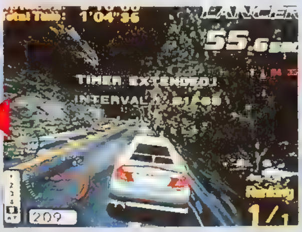
しばらくは飛ばせる！いくぞーっ！

一つ目のチェックポイントがもうすぐくる。そこまでは少しうねるが、ガンガン飛ばせるところだ！いっけーっ！



1つ目のチェックポイントへ。右へ…。

チェックポイントを過ぎて少し進むときつい左へのヘアピンが待っている。かなりスピードが高くなっているので、相当前からブレーキングに入らないと間に合わないぞー！



高いスピードで左ヘアピンへ。要注意。



前半で一番の減速をして曲がるところ。



すぐ切り返して右へ。ハーフアクセル。



すぐ左へ。きついので減速を忘れるな。

その左を抜けるとすぐきつい右がある。すぐ減速をしてドリフトをさせてインへ。

さらにもう一つ左へのきついカーブがあるので、すぐ切り返してドリフトへ入っていくぞ！リズミカルにハンドルが切れているかな？



この左カーブでの先にきつい右が待つ！

しばらく道なりに走ると右の右写真のような左へのカーブへくる。この先にきつ～い右へのヘアピンがあるので、そろそろブレーキの準備へ！



手前でブレーキングを終了し、右へ！

ドーン！と右へのヘアピンカーブへ！しっかり減速が終了していれば問題なし。しっかりカウンターを当てて先へ。

ヘアピンを抜けると飛ばせるところへ。この先、ラインが重要になるところだ！



抜けたら一気に加速！飛ばせるところ。

少し進むと、登坂車線ができるため、コース幅が広くなる。でもってコースは少しズレしながらカーブしていく。そこを最短コースで走るのがこのポイント！





コース幅が広がる。最短コースを走る。見えるかなここ！

さて、次の写真にある左カーブにラインを変えていくと、その先ですぐ減速へ！きつい右カーブがあるため！



左へ。インを突いたあとブレーキ！



ブレーキングしながら右カーブへ。



その先にきつい左が！間に合ったかな。

右カーブのあと減速しつつ、左へのヘアピンに入っていく。遅れがちになるので注意！



左寄りから右へ。きつめに切り込む。

コース幅を使ってアウトからイン。でも少し減速して右へ切るほうが安全だぞ。



少し減速をして一気に左へ切り込む！

さあ前半の締めの部分へ！大きめの右カーブを抜けたらすぐきつい左カーブが待っているので、かなり早いタイミングで減速を始めること。



緩い右カーブのインをキープし、先へ。

きつい左カーブを抜ければ、その先は緩い右カーブが続く。しっかりインをキープして加速させていくぞ！



2つ目のチェックポイントが見えた！ここで半分！残るは次回。

緩い右カーブが終わるとちょっとしたストレートへ！するとチェックポイントが見えてくる！ここで「超弩級」を半分終了！後半は次回で！





バーチャストライカー2

FCセガ使用コマンドの他に、ショートタックルとループシュートを紹介！

担当：SHO



FCセガ使用法

CPU戦でコンティニューをせずにトーナメントを優勝すると、スペシャルマッチとしてFCセガと戦うことになる。

実はこのFCセガをプレイヤーチームとして使用することが可能なのだ。前作のバーチャストライカーでもFCセガを使用することができたので、今回も使用できるのではないか?と思った人も少なくはないはずだ。

FCセガ



肝心のFCセガ使用コマンドだが、チームをセレクトするときにカーソルを1文字目が「S」の国に合わせてスタートボタンを押す。例えばスペイン（SPAIN）などがそうだ。次からは、2文字目が「E」の国、（例）ベルギー（BELGIUM）3文字目が「G」の国、（例）イギリス（ENGLAND）4文字目が「A」の国、（例）日本（JAPAN）と同様にカーソルを合わせてそれぞれスタートボタンを入力していくと、画面中央上にFCセガが出現し、



1文字目が「S」の国でスタートボタンを押す。



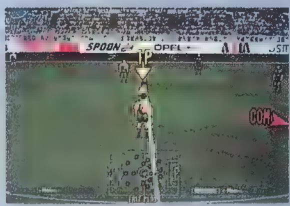
以下、E、G、Aの順に選んでスタートボタンを押すと、



チーム選択画面にFCセガが出現する。

使用が可能となる。

FCセガはCPU戦のときにメンバーチェンジを行うが、プレイヤー使用時にはメンバーチェンジを行うことはできない。しかし、チームは選手交代前と選手交代後の2種類が存在していて、使用を決定するまでは分からないという状態になっているので、メンバーチェンジをしなくてもどちらかの選手は存在しているというわけ。


チームの強さは自分で確かめてほしい。

バーチャストライカー2の製作メンバーが選手として登場しているFCセガ。バチャスト2ファンであれば、とにかく一度は使ってみることをオススメしたい。また、あのキャラも… それは次回までの秘密！

FC SEGA使用コマンド

例）
SPAIN
↓
BELGIUM
↓
ENGLAND
↓
JAPAN

ショートタックルその2

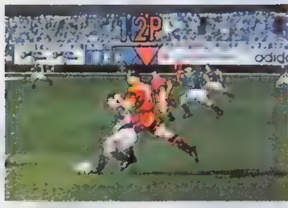


ボタンでタックルをする

非常に重要なショートタックルだが、今まで紹介してきたやり方は、ボールをもっている相手の選手に近寄っていけば自動でショートタックルをするというものだったが、これでは、タックルをしてほしいときにしてくれないということがある多々ある。



このあたりでショートタックルボタンを押すと、



任意にショートタックルを出すことができる。

そこで、ショートタックルを自動ではなく手動で行おうというのだ。

やり方は、相手選手の近くでショートパスボタンを押すのだが、いくつか注意点がある。まず、相手との距離が離れていると、スライディングタックルになってしまうということと、もう一つは相手の方向を向いている状態でタックルをしないとやはりスライディングタックルになってしまうのだ。

この条件さえ間違わなければある程度自由にタックルが出せるはずだ。

ある程度というのは、相手との距離の問題で、どのあたりでボタンを押せばスライディングタックルにならずにショートタックルをすることができるのかというものなのだが、遠くてスライディングになるのはまずいが、近寄り過ぎて自動ショートタックルになるのはまったく問題はないので気にすることもない。

できることならば、距離を体で覚えてしまうのがいいので、練習してみてほしい。

ディフェンス時のテクニックとしては非常に重要なことなのでぜひとも覚えてほしい。



ボタンを押すタイミングが早いか、



相手方向に体を向けていないと、



スライディングになってしまうので注意したい。

ループシュート



ループシュートとは

前作、一部のマニアックな人たちの遊びテクニックであったループシュート。

本当のサッカーではしばしば見られるシュートだが、キーパーの頭を越えるゆるいシュートのことだ。

このシュートをバーチャストライカー2でも狙うことができる。

やり方に関しては、シュート時にレバーを逆方向入力するだけでループシュートを撃つことができる。これ以外にロングパスが偶然入る場合も…。このとき、シュートを打つ位置がゴールから近すぎても、遠すぎてもシュートは決まらず、絶妙の位置でないとループシュートを決めることはできない。

他にも、シュートパワーゲージをフルパワーにして超ロングループシュートを決めることも可能。やり方は簡単で、とにかくシュートボタンを押しっぱなしにしてゲージをフルに溜めてシュートを打てばいい。



ボールを浮かせるにはゴールエリア内で、



ロングパスボタンを押せばOK。

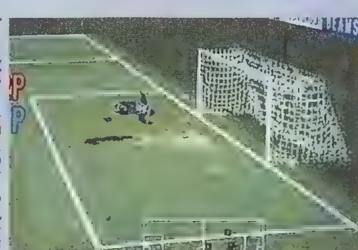


決まったときには、してやったりといった感じ。

どちらのシュートもどの位置でシュートを打てばいいのかというのは公表できないので、どこから打てばいいのかというのは、自分で探してみてほしい。

当たり前だが、普通のループシュートはゴールの近くで打つようになるし、超ロングシュートはセンターサークルあたりなるので試してみてはどうだろう。

しかし、このシュートは確実に決まるシュートではなく、非常に難しいので無理に狙う必要は全くない。とくに、普通のループシュートに関しては、ループシュートを打つ位置ならば普通にシュートを打ったら間違いなく得点できる位置だからだ。超ロングシュートに関しては、ロスタイムのどうしようもないときに狙ってみるぐらいのほうがいいだろう。またループシュートを打って、ボールがゴールバーに当たった時にはゴールを決めるチャンスでもあるので、ループシュートが外れたかといって気を抜かないようにしよう。



ゴールバーに当たっても気を抜いてはいけないぞ。

ループシュートはあくまでも見せ技なので多用は禁物だが、決まったときのうれしさは普通のシュートの倍以上だ。

初めはCPU戦で練習し、慣れたら対戦でも使ってみたらどうだろうか？

まずは慣れることから!



アドバイスが出るので、
それもしっかりチェックして
騎乗し、ゴールを目指そう!

担当：ずるずる

大丈夫? もう乗れてるかな?

本物の競馬のほうはというと、GⅠクラスは真夏の間はちょっとひと休みといったところ。9月に入ってから今年の後半戦がスタートとなる!

それに合わせるわけじゃあないけど、そのメインレースがスタートするまでは、うちら騎手は、調整期間としてトレーニングに入ってはどうでしょうか?（要するにゲームに慣れるってことです―）



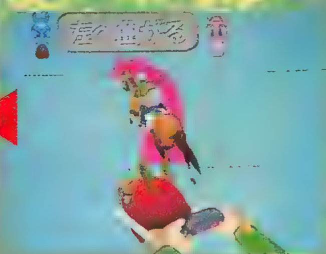






このアドバイスでムチを入れよう!

今回もまた復習になりますが、まずは乗れないことには話が進まないので、再々度チェックをしてもらいたい。





げっ!右に寄りすぎた!

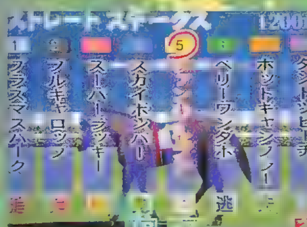
アドバイスをチェックして走れ!

乗り方を復習したらいざ騎乗せよ!

さてどう乗って馬をコントロールするかはわかってもらったと思うが、それをどう実戦で使うかを見ていこう。



初心者用は「自在」なのだ。で、でも。



先行型が2頭。これに要注意か。

ゲートに入り、スタートをすると、画面内にいろいろな情報が表示される。例えば「速すぎる」とかね。



ゲートイン!いくよーっ!

そういったアドバイスをしっかりチェックしていき、オーバーペース等に気をつける。

もちろんその反対で「遅すぎる」なんていうアドバイスも出てくる。

まずは安定したペースを作れることに気を使っていく。



ペースが速すぎると…こうなる。

そのペースであるが、自分が選んだ馬によって異なってくることも忘れてはならない。馬の性格も重要になるぞ!



馬群から遅れていると…こうなる。

先行型なのか、追い込み型なのかをわかっていないと、勝負どころで力を引き出せなくなるからだ。



勝負どころでアドバイスをくれるぞ!

馬を選ぶ際、気にしてほしいことは、まず初心者タイプに乗って慣れることから始めて、自在に乗れるようにする。



ペースを調整し、スパートがしっかりできれば…こうなる!

速くもいけるし、様子見もできるといった感じで。

それができたら自分の合わせやすい馬を選ぶといい。



演出面ではこういったものもある。ハナ差で…どうだ?

勝利する近道は、先行、逃げ型の馬を選ぶといい。先頭にいればいいからだ―!



ゲームオーバー

タイトーサウンドチーム

マルゲ屋神戸三宮店に ZUNTATAが来るっ。

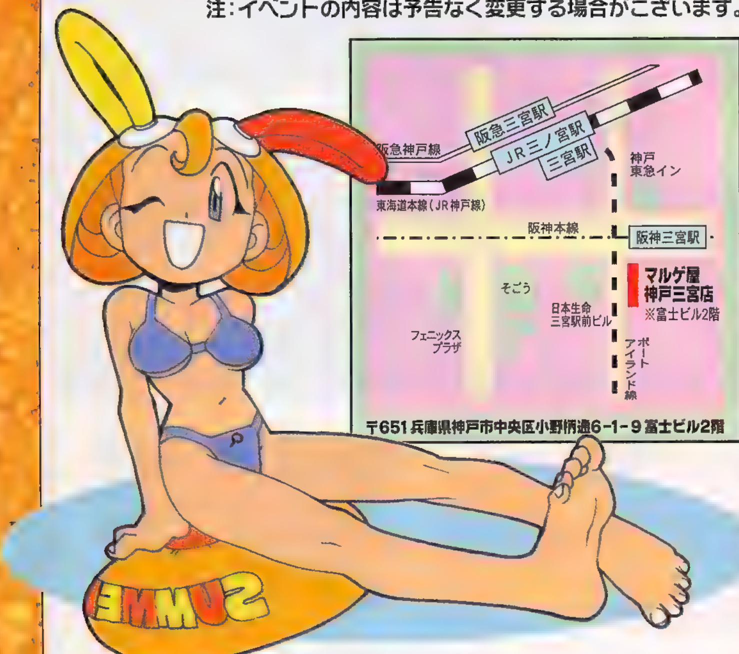
9/6 SAT. PM4:00 START!

ダライアスシリーズやサイキックフォースのBGMを手がけたZUNTATAのメンバーがマルゲ屋神戸三宮店でイベントを開く…だとぉぉぉ!? こいつは女房を質に入れてでも見にいかねばっ，うむ。予定している内容はビデオ上映会にトークショー，サイン会などインパクト抜群！ 最高の気分にさせてくれるこのステージは９月６日（土）午後４時，マルゲ屋神戸三宮店にて開催 !!

注：イベントの内容は予告なく変更する場合がございます。



★これがっ！これがっ！これがズンタタだっ！ちなみに写真は電車でGO！でGO！GO！GO！イベントの物。



夏コミ連動企画！

マルゲ屋だけ!! 『ワンダフリャカプコン』

―― 究極のカプコン本（同人誌）! ――

★夏コミでアレ買えました？惜しくも手に入らなかった方に朗報！豪華絢爛！美麗端麗！有名グレート作家による『ワンダフリャカプコン』は各マルゲ屋数量限定で独占販売中！
※無くなり次第終了させていただきます。再入荷はいたしません。

10月上旬，第９マルゲ屋大阪梅田店完成！

梅田店の謎はすぐに明かされる、待て次号！




新たなる歴史の胎動。
STRIKERS 1945 II™
1997年秋、新登場。
Ta152 Focke-wulf
MISSION 3
Ki84 Hayate
©1997 PSIKYO
彩京初の麻雀
通信対戦ゲーム
新登場!!
対戦ホットギミック™
©1997 PSIKYO
彩京 AMUSEMENT WORKS PSIKYO
株式会社 彩京 〒164 東京都中野区中央5丁目8番5号 オースミビル2F TEL／03-5340-8768(代表) ホームページ http://mailhost.net/~psikyo



真夏より熱い!! ナムコi/oシリーズ絶好調発売中!!
i o soundtrack series
ゼビウス3D/G+
プレイステーションサウンドトラック001
NEW RELEASE 8/20 IN STORE
i/o: saman sanodg, To-yama, Etsu ishir, strongyoshie B.K.O, LindaAI-CUE, Totsuka
XEVIOUS Music Masters (NAMCO LIMITED)
ナムコが誇るシューティングの金字塔「ゼビウス」、そのシリーズを完全網羅した
封入特典：特製プレミアムカード（2枚）　応募特典：オリジナルキャップ
定価¥3,670（税抜¥3,495）　WSCA00001
発売元：ワンダースピリッツ　販売元：ポニーキャニオン
©1982,1984,1995,1996,1997 NAMCO LIMITED
アルマジロレーシング
アーケードサウンドトラック003EX
NEW RELEASE 8/20 IN STORE
i/o：Hiro, おやつ大臣 (NAMCO LIMITED)
ナムコサウンドクリエイターが送る
アーケードサウンドトラックシリーズ第3弾、南国調
の陽気な音楽とコミカルでキュートなキャラクターが人気の
アーケードゲーム「アルマジロレーシング」のサウンドトラックアルバムが、
オープニングムービー等の貴重な映像データをMac、Windowsで楽しめる
CDエキストラ仕様で登場!!
封入特典：特製プレミアムカード（2枚）　応募特典：オリジナルキャップ
定価¥2,854（税抜¥2,718）　WSCAX10003
発売元：ワンダースピリッツ　販売元：ポニーキャニオン
©1996,1997 NAMCO LIMITED.
ナムコ＜DigiGroove＞シリーズ第一弾
鉄拳3 Battle Trax
PONY CANYON
ナムコ鉄拳サウンドチームと沖山優司、高田宗紀、渡辺等など著名アーティストが、
多彩なサウンドで全キャラクターテーマをアレンジ。ナムコサウンドを最先端の
ポニーキャニオンより大好評発売中!!
発売中!
☆初回特典：CDジャケットサイズステッカー　●定価¥2,854（税抜¥2,718）
●PCCG00416　●発売元：ポニーキャニオン
『DigiGroove シリーズ』
ナムコサウンドのアレンジCDがポニーキャニオンよりリリース決定！
トップアーティストによる最先端のダンスゲームミュージックがシリーズ化。
他では聴けない最新最強のサウンドシリーズです。
©1994.1995.1996.1997 NAMCO LTD.
シリーズラインナップ予告
鉄拳3　アーケードサウンドトラック001EX
定価¥2,854（税抜¥2,718）in store now
タイムクライシス　アーケードサウンドトラック002EX
定価¥2,854（税抜¥2,718）in store now
アルマジロレーシング　アーケードサウンドトラック003EX
定価¥2,854（税抜¥2,718）in store now
ゼビウス3D／G+　プレイステーションサウンドトラック001
定価¥3,670（税抜¥3,495）in store now
アルペンレーサー2　アーケードサウンドトラック004
定価¥2,548（税抜¥2,427）9/19 in store
エースドライバーシリーズ　アーケードサウンドトラック005
定価¥2,548（税抜¥2,427）9/19 in store
プロップサイクル　アーケードサウンドトラック006EX
定価¥2,854（税抜¥2,718）10/17 in store
ファイナルハロン　アーケードサウンドトラック007
定価¥1,835（税抜¥1,748）10/17 in store
WONDER SPIRITS
WONDER SPIRITSの最新情報が見られるhttp//:www.c-d.or.jp


La légende s'écrit sous vos yeux
24 heures du Mans
24 hours of thunder.
24時間、熱い鼓動が響く。
24時間先にある栄光のゴールを目指し、マシンを操り戦うレーサー達。
そんなひたむきに走る英雄達を見守る観客達の歓声がマシン・サウンドと共鳴した時、「ル・マン 24時間耐久レース」は「FESTA」と化す。
耐久レースの充実感を実感させる、先進のレース・シミュレーション。
レースに途中参戦可能！
フリーエントリーシステム搭載！
プレイヤーのいない状態でも、マシンの中では常に耐久レースを展開。
プレイヤーは「途中参戦」する形でゲームにエントリー。
そのプレイヤーの「24時間耐久レース」がここからスタート。
このため、いつでもエントリーが可能。斬新なレースゲームを演出します。
LE MANS 24™
ル・マン 24
◆プロドライバーによるゲーム監修でリアルなドライビング感覚！最高のハンドリング&ドリフト感を実現！
◆4段階視点切り替え可能
◆最高4台までの通信プレイ可能
◆生録された実在のマシン・サウンドでレースの興奮を再現するスピーカー・システム
◆熱いビートが弾む多彩なB.G.M.を用意
ボディや路面の質感も再現。「MODEL 3」の圧倒的なパワーが創り出すスーパー・グラフィック。
セガの開発力と体感機構を備えた最新技術、蓄積されたノウハウでルマンの世界をリアルに表現。
New Concept Video Game
■世界のトップ・6メーカーが競う栄光の24時間。カラーリングとスポンサーも再現！
マツダスピード／ポルシェ／メルセデス／マクラーレン／ニスモ／フェラーリ
Under contract with the A.C.O.
AM R&D Dept.#3&#4
©SEGA 1997
SEGA™
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1
電話 03(5736)7700(国内販売事業本部)


WARNING


The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
TOKYO GAME SHOW '97 AUTUMN
SNKは「東京ゲームショウ '97秋」に出展します。
幕張メッセ(日本コンベンションセンター)E-2ブースにてお待ちしております。どうぞご来場ください。
1997年9月5日（特別招待日）6日、7日（一般招待日）開催
NEW
COMING UP!!
THE KING OF FIGHTERS '97
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97、ネオジオで登場！
ネオジオ版 9月下旬発売予定/ネオジオCD版10月発売予定
©SNK 1997
画面写真はすべて開発中のものです。あらかじめご了承ください。
◆NEOGEOはSNKの商標です。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。



大巨人参戦。

CAPCOM



CPIII SYSTEM 第3弾

ストリートファイターIII 2nd IMPACT
GIANT ATTACK

画面は開発中のものです。

◆新たに2人の戦士登場!! 新世代の戦士も更なる力を身に闘いの地に向かう。
◆闘いの駆け引きをさらにアグレッシブにする《EX必殺技》。
◆個性豊かな《パーソナルアクション》に加え必殺技やキャラの躍動感・重量感をよりリアルでパワフルに一新。



株式会社カプコン

＜AM事業本部＞
●本　社／〒540　大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02　東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

＜カプコンソフト情報＞
大阪／(06)946-6659　東京／(03)3340-0718　札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040　名古屋／(052)571-0493　広島／(082)223-3339
松山／(0899)34-8786　福岡／(092)441-1991

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

ゲーメスト
September 1997 9.30
No.201
平成9年9月30日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第15号通巻201号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101　東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22445-9/30　©SHINSEISHA 1997　Printed in Japan　T1122445090565